Dreamcast: Veja os primeiros jogos
Pré-lançamentos: 18 games para este mês

Abril Jovem
Edição Nº 133
Novembro de 1998
R$ 3,50

PLAYSTATION
METAL GEAR

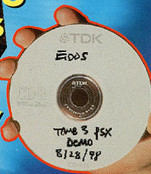
Um jogaço de espionagem, passo-a-passo

NINTENDO 64
NASCAR 99
Como fazer curvas a 300 km/h

PLAYSTATION
RESIDENT EVIL 2
Estratégia para a fase inédita do novo CD japonês

SATURNO
POCKET FIGHTER
Divirta-se com todos os golpes

3451/1
ISSN 0104-1630
9 770104 163000 00133

EXCLUSIVO!
TOMB RAIDER 3
• Jogamos o demo do CD que sai este mês
• Lara enfrenta inimigos e feras em florestas, cidades e até no Polo Sul

Cardinal Syn (Playstation): Acione os dez lutadores secretos com todos os golpes fatais Dicas: Truques para Gex e Iggy's (N64) e Spyro (Playstation)

Índice

Jogos da edição

Playstation

Nintendo 64

Dreamcast

Saturno

Computadores

Mega Drive

Dicas 56

Dicas Gameshark 65

Destaques desta edição

Shots 14
Dreamcast terá Resident Evil e jogos da Namco

Ação
Tomb Raider 3 (PST) 26
Sai este mês. Tudo sobre o novo superjogo de Lara Croft

Ação
Metal Gear Solid (PST) 32
Até o final em um dos melhores games do ano

Esporte
Nascar 99 (N64) 44
Veja como fazer as melhores curvas

Luta
Pocket Fighter (SAT) 48
Serviço completo da turminha de Street Fighter

Nossas seções

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Diretor de Recursos Humanos: Egberto de Medeiros
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Milton Longobardi

DIVISÃO JOVEM
Diretor - Superintendente: Anthony R. L. Seadon

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor: Odair Braz Junior
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboram nesta edição: Humberto Martinez, Ricardo Souza, Roberto Sadovski (análise de jogos); Alexandre Jubran (ilustração de capa); Ivan Carneiro (fotografia).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Joaquim Celestino
Gerente de Projetos Especiais: Fabiana Costa Caporal
Gerente de Produto: Sérgio Ferreirinho

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura
Escritórios Regionais:
Rio de Janeiro - tel.: (021) 546-8169, fax: (021) 556-8264
Belo Horizonte - tel.: (031) 261-6104, fax: (031) 261-7114
Porto Alegre - tel.: (051) 231-5899, fax:(051) 231-4857
Curitiba - tel./fax: (041) 352-2426
Brasília - tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
Gerente: Eliseu Urban

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 133, Novembro de 1998. **São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7.221, CEP 05425-902 ou Caixa Postal 66.254 - CEP 05315-970, telefone (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961. E-mail: agames@email.abril.com.br. Números atrasados: as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard ou Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Grupo Abril
PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Angelo Rossi, Fatima Ali, Geraldo Nogueira de Aguiar, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial
Lara Croft vira mito

Nossa capa: Lara com um decote ousado, correndo pra valer. Duas inovações de Tomb Raider 3. Ilustração de Alexandre Jubran

Com roupas cada vez mais ousadas, piercing no umbigo e mais de 6 milhões de jogos vendidos em todo o mundo, a musa de Tomb Raider, a arqueóloga inglesa Lara Croft, chega à categoria de mito dos videogames. Um lugar sagrado só ocupado antes por Super Mario e Sonic, os maiores mitos dos gamemaníacos no planeta. Lara virou estrela em shows do U2, ganhou acessórios, boneca e sites de fãs pela Internet no mundo todo. Para premiá-la, a empresa Eidos fez o melhor dos seus jogos. E para você, fomos aos Estados Unidos conseguir em mãos e trazer o CD da matéria de capa desta edição. Afinal, o jogo sai este mês.

E para fazer valer a sua preferência, caprichamos no debulho de Metal Gear Solid, Cardinal Syn, Pocket Fighter, Resident Evil 2 Dual Shock (Bio Hazard) e Nascar 99. Esperamos que você curta pra valer, enquanto espera a edição deste Natal, que vai ser um dos mais quentes da história dos games.

Abração da Equipe Ação Games

Nossas notas
Veja como avaliamos os jogos

Só recebem notas os games que foram jogados. Jogos em pré-lançamento são indicados e não levam nota.

A nota final é uma média das notas dadas nos seguintes aspectos do jogo:

1 - Gráficos - O visual do game.
2 - Som - Músicas e efeitos sonoros.
3 - Jogabilidade - A resposta do jogo aos seus comandos no controle.
4 - Diversão - O prazer de jogar, que inclui os recursos que o jogo oferece.

O que significam as notas

0 a 4 - Jogo ruim
5 a 6 - Fraco
6 a 7 - Regular
7 a 8 - Bom
8 a 9 - Muito Bom
9 a 10 - Ótimo
Selo dourado (The Best of Ação Games) - Destaca os jogos que valem a pena pela qualidade do seu conjunto, mesmo que a nota não tenha sido muito alta.

A PALAVRA FINAL É SUA - Você é soberano para concordar e discordar de nossas avaliações. Participe e dê sua opinião. Após algumas semanas jogando, nossa avaliação de um game pode mudar. Nestes casos, Ação Games publica uma nova avaliação, com outra nota e justificativa.

Nossos Endereços
Participe e dê sua opinião

As questões de interesse geral dos leitores são respondidas na própria revista. Nos reservamos o direito de abreviar as cartas para evitar a repetição de temas ou perguntas que já foram respondidas na edição anterior.

Ação Games - Av. Nações Unidas, 7.221 - CEP 05425-902
Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
Internet, novo endereço: agames@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123

DESAFIO

Médio

Quais os comandos do manjado truque da Konami, que funciona na abertura de quase todos os jogos dessa empresa? Escreva para Desafio Ação Games, Av.Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou Internet), ganharão uma camiseta exclusiva, por residência. Vale a data de carimbos dos correios.

Resposta do último desafio

Johnny Cage e Scorpion (ambos de Mortal Kombat 1) lutam no cenário The Dead Pool, de MK2. Os premiados: Guilherme Emanuel Garcia Barbosa (de Jacarepaguá, Rio de Janeiro, RJ), Renato Sarni (Pontal, SP), Diego Rafael Fontenele Figueira (São Paulo, SP), Newton Maschio Filho (Cachoeira do Sul, RS) e Oswaldo Norbim (Belo Horizonte, MG).

Pergunta do mês

Qual seria sua cantada, em uma única frase, para conseguir ganhar e namorar a Lara Croft?

Escreva para Pergunta do Mês Ação Games. As melhores respostas serão publicadas com os nomes dos seus autores.

Respostas do mês anterior

Você acha o logotipo do Dreamcast parecido com o quê?

Uma espiral de queimar para matar mosquito. Alex Sandro Weyer, Gravataí, RS e Renato Quentino, São Paulo, SP

Uma lombriga. Raphael Silva Moreira, Itapeva, SP e Marcelo Fernando dos Santos, de São Paulo, SP

Um disco hipnótico. José Rodrigo Coelho Varandas, Rio de Janeiro, RJ; Maurício André da Silva, de São Paulo, SP; Servio Guidotti (via Internet).

Um caracol magricelo e colorado (torcedor do Internacional), fervido durante horas, em uma panela de pressão, por um gremista. Rafael Fonseca, Camaquã, RS

O pirulito da Chiquinha do Programa do Chaves. Israel César Pinto Ribeiro e Isabel Cristina Lemos, de São Paulo, SP

Internet legal

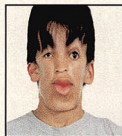
http://www.eidos.com.uk

O melhor lugar para curtir Lara Croft é o site original da Eidos, na Inglaterra. Você vê sua biografia, passa-tempos, guarda-roupa, armas e como ela é feita nos computadores. De quebra, pode enviar cartões postais virtuais aos amigos, pegar um pôster, tela para decorar seu micro e as quatro novas fases de Tomb Raider 1, para PC, chamada Tomb Raider Gold (atenção: ela só funciona para quem tem o game original). Tente também **http://network.ctimes.net/volc/gallery.html**, onde há montes de desenhos de Lara.

POWER **Para nossos leitores.** Recebemos 741 cartas, e-mails e fax em setembro, comentando as mudanças na revista. Essa participação vai ajudar a melhorarmos ainda mais Ação Games.

RESET **Para os piratas que copiaram Metal Gear Solid.** Na maioria das cópias piratas, sumiu o item Pol Key da fase Metal Gear Rex. Sem essa chave, não dá para terminar o jogo.

Efeitos especiais

Envie a sua foto, mas prepare-se para o pior. Sua bela carinha pode ficar igual a destes dois aqui.

Romero L. Barbosa de Vianópolis, Goiás

Marcelo S. da Silva, de Mairiporã, São Paulo

Promoção
RAINHA
FORA DE SÉRIE
leva você aos
X GAMES
Circinus
Basic
System Draco
System Perseus

Impulsos Urbanos

VELOZES RODINHAS E FRENÉTICOS MOVIMENTOS EM TRANSIÇÃO

Por Paulo Anshowinhas

Helinho voando alto na pista de São Bernardo do Campo - SP

Gangues de gladiadores de hóquei sobre patins, travando violentas jogadas dentro e fora da quadra. Podia ser hoje, mas este visual futurista e apocalíptico rolou em 1975, com a exibição do filme *Rollerball*, grande sucesso de bilheteria na época. O que os produtores não imaginavam, é que o filme serviu de referência e inspirou um novo esporte, o *aggressive in-line*.

Antes de *Rollerball*, a patinação era uma modalidade convencional, inventada a mais de um século. Para se divertir, os patinadores andavam em círculos nos chamados ringues de patinação. No início dos anos 80 no Brasil, poucos patinadores se arriscavam a andar em pistas de skate. No final da década a marca americana *Rollerblade*, que já era sinônimo do esporte, lançou patins alinhados (*in-line*) e Chris Edward, lançou nova tendência: descer corrimão com patins. Os patins viraram *aggressive*, e disputavam espaço nas pistas com seus maiores rivais, os skatistas. Calças extra largas serviam para esconder as joelheiras sob a roupa, e as meninas já usavam cuecas para fora das calças. Em 95, o *in-line* foi para o Xtreme Games, le-

Local da pista em um aéreo que arrancou gritos da galera

vando um número impressionante na bagagem: 22 milhões de patins vendidos.

Nas pistas as manobras que contagiavam a galera eram parecidas com as de skate, e algumas exclusivas dos *in-liners* como os *backflips* (mortal de costas), *frontflips*, *natural*, *soul* ou *brainless*. Quem conhece tudo destas manobras, é a paulistana Fabíola da Silva. Aprendiz de fera em pistas como a *Rock'n Roller* e *Roller Brothers*, Fabíola foi uma das pioneiras do *in-line* feminino no Brasil. Hoje, depois de várias quedas e muitos prêmios, é a estrela maior do *aggressive in-line* mundial.

Tri-campeã dos X-Games na categoria vertical, ela é destaque internacional, estrelando inclusive campanha publicitária da ESPN nos X-Games ao lado de feras dos esportes radicais. O *aggressive in-line* é mais uma prova de que a chegada do novo século terá um componente urbano muito veloz e, brasileiros e brasileiras, com muita garra no topo do pódio.

Mais um momento de Helinho, agora arranhando o corrimão

O JULGAMENTO IN-LINE

Durante uma competição de Aggressive in-line, os competidores são avaliados seguindo basicamente os seguintes critérios:

- **Estilo** - O visual e forma com que o atleta se apresenta.
- **Dificuldade** - O grau de dificuldade de cada manobra realizada.
- **Consistência** - A maneira com que volta da realização das manobras.
- **Linha** - A inovação das manobras e o conjunto delas reunidas.

Octans

System Kayes

System Activent

System Elastic

X GAMES = AGGRESSIVE IN-LINE • Skysurf • Skate • Escalada Esportiva • Bike Stunt...

FORA DESÉRIE

leva você aos

X GAMES

A Rainha vai sortear 3 VIAGENS COM ACOMPANHANTE para você assistir de perto os X-GAMES de verão em SÃO FRANCISCO, CALIFÓRNIA (EUA) e mais 10 kits Rainha Fora de Série contendo tênis, mochila, boné e camiseta. É só comprar qualquer tênis da Rainha, preencher o cupom que está nas lojas e colocar em qualquer caixa de coleta dos correios. Não perca esta chance!

System Profile

Volans

FS 4200

Circinus

...Downhill · Esportes Aquáticos · Street Luge · Snowboard e muito mais.

RAINHA

FRACTA

REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1 - Esta é uma promoção voltada exclusivamente aos compradores de tênis da marca RAINHA, residentes e domiciliados em território nacional, com inscrições abertas no período de 30/10/1998 à 05/02/1999.
2 - A cada tênis RAINHA adquirido durante o período da promoção, o consumidor receberá um cupom de inscrição para participar do concurso, devendo preenchê-lo legivelmente à caneta com todos os dados solicitados e resposta à pergunta: **"Qual a marca que leva você aos X-Games em São Francisco/EUA?".**
3 - O cupom preenchido deverá ser enviado para a Caixa Postal nº 21311 - CEP 04602-970, São Paulo-SP, ou através de porte pago até 05/02/1999, data do encerramento das inscrições.
4 - Os participantes estarão concorrendo do 1º ao 3º prêmio a uma viagem para São Francisco/EUA para assistir aos X-Games, com direito a um acompanhante de sua escolha (não são considerados acompanhantes animais de quaisquer espécie). O prêmio é constituído de passagens aéreas, traslados, hospedagem, alimentação e Guia Turístico.
Do 4º ao 13º prêmio os participantes estarão concorrendo a um Kit RAINHA, constituído de tênis, bolsa, boné e camiseta da marca RAINHA.
5 - Todos os documentos necessários para a viagem como passaporte e visto, são de inteira responsabilidade do contemplado e de seu acompanhante.
6 - O sorteio será realizado dia 12/02/99 - à Av. das Nações Unidas, 7221 - Sala Flamboyant - piso térreo - Pinheiros - São Paulo - SP, às 15:00 horas, com livre acesso aos interessados.
7 - Excluem-se de participação no presente evento os prepostos com função de gestão, sócios/acionistas e funcionários da São Paulo Alpargatas S/A., de suas empresas coligadas, das agências de propaganda e promoções envolvidas, respectivos parentes até 2º grau e cônjuges, bem como quaisquer pessoas envolvidas diretamente na execução da referida campanha promocional.
8 - Não terão validade as inscrições que não preencherem as condições básicas do concurso e que impossibilitarem a verificação de sua autenticidade, conforme descrito nos itens 2 e 3 do regulamento.
9 - Os prêmios serão entregues à Av. das Nações Unidas, 7221 - Sala Flamboyant - piso térreo - Pinheiros - São Paulo - SP, ou ainda no domicílio dos contemplados, **mediante apresentação da nota fiscal de compra.**
10 - Ao remeter seus cupons à Caixa Postal desta promoção, estarão os participantes concordando tacitamente com todas as normas contidas no presente Regulamento, sendo os casos omissos e as dúvidas porventura suscitadas solucionados pela São Paulo Alpargatas S/A, cuja decisão será submetida à consideração do Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor da Secretaria de Direito Econômico do Ministério da Justiça.
11 - Os contemplados estarão sujeitos a ceder seus nomes, imagem, bem como "som de voz" à São Paulo Alpargatas S/A, de forma integralmente gratuita, com vistas à divulgação do resultado deste evento promocional nas revistas.
12 - O contemplado poderá reclamar seu prêmio até 180 dias após a data do sorteio. Depois disso, os prêmios prescrevem.
13 - No mesmo período, 30/10/1998 à 05/02/1999, os vendedores estarão concorrendo a 3 (três) televisores Gradiente 29", ou similar.
14 - Os revendedores dos estabelecimentos participantes após cada compra de tênis RAINHA, deverão obrigatoriamente preencher os campos solicitados e resposta à pergunta: " Qual a marca de tênis que sorteia televisores?". Os demais campos deverão ser preenchidos pelo consumidor.

ALGUMAS DAS LOJAS ONDE VOCÊ PODERÁ ENCONTRAR O SEU TÊNIS RAINHA

Belém (091) • Y Yamada 224-8844 **Belo Horizonte (031)** • Centauro 286-2445 • By Tenis 286-2194 • Elmo 235-2000 • Só Esportes 482-9040 • Sapataria Americana 212-3607 **Bragança Pta. (011)** • Jo Calçados 7844-1177 **Brasília (061)** • Sport Center 321-3338 **Campinas (019)** • Baby 230-8011 **Cuiabá (065)** • Gabriela Moda e Couro 624-7799 **Curitiba (041)** • Planeta Pé 345-7654 • Pague Menos 335-1555 • Andaraki 233-3737 • Senador Calçados 232-4132 **Feira de Sant'ana (075)** • Mersan 623-9661 **Florianópolis (048)** • Tênis Blau Blau 324-0298 • Carioca Calçados 244-6763 • Imperador Calçados 259-2731 **Fortaleza (085)** • Casa Pio 252-1011 • Pecary 242-4074 **Goiânia (062)** • Apollo Esportiva 281-1822 • Flavio's 212-8787 **Jundiaí (011)** • Passarela 7395-4100 **Porto Alegre (051)** • Paquetá Calçados 342-6788 • Renner 361-7122 • Chinesinha 228-0415 • Terê Calçados 226-9432 **Recife (081)** • Esposende 424-9544 • Exótica 231-6308 **Rio de Janeiro (021)** • Físico e Forma 541-0145 • Via Rio Tropical 548-9898 • Pupy 431-9738 • Paquetá 236-0011 • Di Santini 509-7898 • Magia dos Pés 595-4243 **Salvador (071)** Grat's 351-0068 • Dinni 359-1415 • Adi Calçados 351-6669 • A Bolsa Moderna 351-2105 **Santo André (011)** • Pixolé 440-9859 **São Paulo (011)** • Nôa Nôa 883-7233 • Deny 820-2231 • Besni 220-0022 • World Tenis 3105-6509 • Nicky's 881-4111 • Mundial 6959-0990 • Shoe Biz 220-3322 • Alegria 220-3322 • Kallan 223-0277 • Dib's 222-9299 • Babuch 259-0466 • Nova Babuch 606-6381 • Resgate 3115-5200 • Romão 293-6122 • Aragon 5589-4411 • Guty 288-2444 **Vitória (027)** • Elmo 335-1194 • Só Esportes 222-8017

CA/MJ/SDE/DPDC nº 01/1254/98

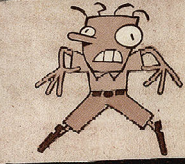
Basic

System Draco

System Perseus

CA/MJ/SDE/DPDC nº 01/1253/98

Leitores em Ação

Cartas e Desenhos

DÚVIDAS DO MÊS

Jogos piratas

Muitos leitores ficaram com novas dúvidas após lerem a reportagem A Destruição dos Piratas, publicada na edição anterior. Esclareceremos as principais.

1 - Se os CDs piratas estragam o Playstation por serem prateados, os CDs de música também estragam o console?

Vamos deixar a coisa mais clara, galera: os estragos provocados pela reflexão de luz dos CDs piratas, pelo fato de serem prateados, são os que menos interessam. Os problemas maiores são provocados por serem mal-gravados, serem descalibrados e desbalanceados.

Agora, segundo o técnico Aílton de Alexandre, que consultamos, a área de leitura de imagens do canhão de laser não é acionada quando você roda um CD de música, tanto que o movimento do canhão muda quando o CD é de música. A vida útil do Playstation é estimada em 3.500 horas para jogos, mas sobe para 4.500 horas se for usado só para ouvir música.

Os CDs piratas de música geralmente são descalibrados, desbalanceados e fazem estragos como os de jogos não-oficiais. Portanto, rode somente os CDs de música originais.

2 - Por que os CDs do Saturno, que também são espelhados, não queimam a lente do canhão do console? E o CD-ROM dos computadores, como fica?

Apenas o canhão do Playstation, quando lê imagens, é afetado pelos reflexos dos CDs piratas espelhados. Esse canhão é feito pela própria Sony, com essa característica. Os canhões de leitura do Saturno e dos computadores, fabricados por outras empresas, em princípio não são prejudicados por isso.

3 - O novo canhão de alumínio do Playstation dura mais que o anterior?

Não dura, pois estamos falando da parte mecânica do console, não da eletrônica. Dentro da capa de alumínio, o canhão de laser é o mesmo. Aparentemente, a Sony só fez essa mudança para reduzir o preço final nas lojas. O modelo anterior era feito com uma resina acrílica muito cara.

Barato versus Caro

Por que a diferença tão absurda de preço entre o valor de um jogo pirata e um original?

Bruno da Silva Nunes Santos
Itororó, BA

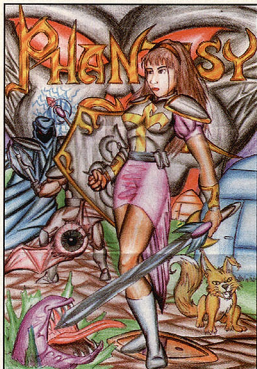
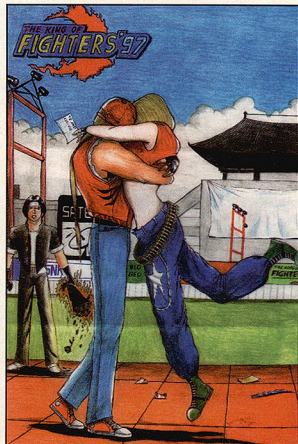
Fazer um jogo de videogame custa caro, Bruno. Isso envolve, em média, o trabalho de dez pessoas, durante um ano e meio, a um custo de US$ 1,5 milhão. É este custo que aparece no preço final dos jogos e que os copiadores piratas não têm de bancar. Custa caro para comprar, porque custa caro para fazer. OK?

Que nome é esse?

O que significa Dreamcast?

Leandro Moreira Silva,
Jaboticabal, SP

Dream quer dizer sonho e Cast pode significar tanto elenco quanto lance. Portanto, é um Lance dos Sonhos ou Elenco dos Sonhos, Leandro. Agora, nos Estados Unidos, o pessoal de informática usa a expressão Dream Machine nas discussões de como deve ou deveria ser o melhor computador para jogar. Assim, essa palavra foi colocada para fazer uma ligação direta entre o novo videogame e a Microsoft, que é parceira da Sega.

Vampira. Desenho inspiradíssimo do Robson Alexandre S.Oliveira, de Itaguaí, RS

Alis, heroína de Phantasy Star. Lápis de cor de Cleiton Rodrigues da Silva, de São Paulo, SP

Blue Mary abraça Terry e Kyo arde em ciúmes. Crayon e caneta do Murilo Santos Fernandes, de Maceió, AL

Critérios em discussão

Eu acho que o conceito de avaliação dos jogos que vocês usam meio errado. Acho que a diversão vem antes de tudo.

Thomas Levy
São Paulo, SP (Via Internet)

Caro Thomas, foi legal você discordar, pois assim também podemos explicar o que achamos. De fato, a diversão vem antes de tudo. Por isso mesmo, ela merece notas à parte. Por exemplo: Tetris tem imagens e músicas ruizinhas, mas a diversão é dez! Pense nisso! Para nós, a nota final de um jogo é uma média de referência. Em breve, você verá a nota com todos os seus componentes separadamente na revista e aí poderá ver qual avaliação o jogo teve especificamente em diversão.

Pergunta do Japão

E esse Dreamcast, hein? Os boatos que correm por aqui deixam uma sensação: desconfiança! Uma pergunta: Mortal Kombat é proibido por aqui? Não encontro em lugar nenhum e ninguém soube me explicar!

Alexandre de Oliveira
do Japão (Via Internet)

Ô Alexandre, da próxima vez, conta os boatos pra gente. Ficamos curiosos. Quanto aos Mortal Kombat, nunca foi lançado no Japão. O que se disse, na época das primeiras versões, é que a própria Midway teria decidido não lançar o jogo no Japão. Ninguém sabe se houve ou não censura do governo japonês ou dos fabricantes daí.

Notas polêmicas

Por que, mesmo considerando a jogabilidade de F-1 World Grand Prix ruim, o jogo levou nota 9,5? Expliquem-me isto! F-Zero X não merece a nota 8,8, mas um 7,0 e olha lá! Power para a nova seção Feras em Ação.

Jhonnatan Maciel Guedes
Muriaé, MG

Jhonnatan, F-1 para Nintendo 64 levou notas 10 para gráficos e sons e 9,0 para diversão e jogabilidade; média 9,5. Como é ruim se acostumar à resposta dos botões aos seus comandos, acabamos escrevendo que a jogabilidade era ruim na caixinha de cotação. Portanto, pisamos na bola, pois a jogabilidade é ótima. Aceite nossas desculpas pela confusão, mas a nota geral está certa. Quanto ao F-Zero X, mantemos nossa avaliação. Muitos jogadores ficaram frustrados por acharem a fórmula parecida demais com a do clássico do Super NES, mas não julgamos que isso seja motivo para rebaixar as notas do jogo.

Missão: Impossível!

Achei esse jogo muito legal. Tem algum outro game que "chega perto" para o Playstation? Foi superútil a matéria sobre Gran Turismo (Feras em Ação). Valeu!

Eduardo Alaminos Sanches Jr.
Vila Formosa, São Paulo, SP

Fique de olho em Tomorrow Never Dies, Eduardo, que sai entre janeiro e março de 1999 e promete ser do mesmo estilo de Missão: Impossível.

Ao escrever, seja por carta, fax ou e-mail, coloque seu nome, data de nascimento, endereço completo incluindo o CEP e o número do seu telefone (se você tiver). Ação Games não divulga os endereços de e-mail de seus leitores.

Para evitar a repetição de perguntas e por motivos de espaço e clareza, as cartas poderão ser resumidas.

Os melhores desenhos são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

Spice Girls: o que é aquilo?

Peço que façam uma matéria sobre Spice World, o jogo das Spice Girls, e me respondam: o que é aquilo???

Saulo Henrique Ferreira
Itajaí, SC

Basicamente, você usa a sala de mixagem (Mixing Room) para montar uma música das gatas. Depois, entra em Dance Practice para aprender a ensinar as garotas a dançar. Depois entra em Dance Record e grava a coreografia de cada uma. Por fim, vai para o estúdio de TV (Television Studio) e assiste ao que fez. É isso, Saulo.

Todos desenhos desta seção foram considerados *Dez!* e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games

Kyo, Iori e Chizuro. O trio dos sonhos de King of Fighters do Leandro Ramos de Moura, de João Pessoa, PB

NOVIDADES NA REVISTA

Gostosa

Venho elogiar a edição de setembro, pois a revista está demais! Há muito tempo eu não via uma edição tão gostosa de ler. Voltaram várias seções extraordinárias!

Anderson Martins de Castro
Rio de Janeiro, RJ

Assombrado

Fui comprar a edição deste mês (setembro) e me assombrei com a qualidade. Valeu mesmo! A revista tá "O Bicho", nota 10, adorei pacas. A seção reportagem tem tudo para dar certo!

Graças a vocês, adquiri uma doença totalmente nova: a síndrome da impaciência. Fico arrancando os cabelos para o mês passar mais depressa para comprar Ação Games.

Um abração,

Edimário Carvalho Bueno
Camaçari, BA

Que pôster!

A edição 131 estava um arraso, as novas seções detonam e o pôster da Lara Croft ficou demais.

Ricardo A. Pereira
Araraquara, SP

Dreamcast

Sega anuncia Resident Evil e jogos da Namco

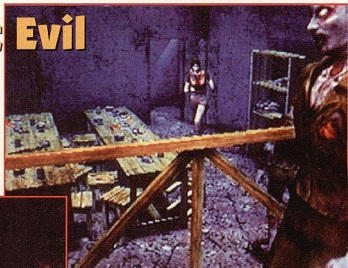
O lançamento do novo videogame está marcado para o próximo dia 27

A Sega do Japão deu um show de notícias durante a feira Tóquio Game Show, no início de outubro. O chefão local, Shoichiro Iramajiri, anunciou para o Dreamcast (e mostrou um demo) nada menos que uma versão de Resident Evil – chamado Biohazard: Code Veronica, com lançamento previsto para abril. Também anunciou um acordo para ter games da poderosa Namco, até agora parceira exclusiva da Sony, sem revelar nomes de jogos.

Nas duas fotos acima, Biohazard: Code Veronica, a versão de Resident Evil para o Dreamcast, já confirmada

Para breve, 47 jogos

A Sega divulgou uma lista com 47 games, dos quais 24 com lançamento previsto até março. Entre os principais da lista estão Blue Stinger (Adventure de Ação, da Climax) The King of Fighter's 98, (da SNK), Cool Boarders (da UEP), Power Stone (luta, da Capcom), Gundam (robôs, da Bandai) e D2 (adventure, da Warp).

A maior fofoca da feira era a possibilidade de a Sony exibir o Playstation 2 já na próxima Tóquio Game Show, prevista para abril. Mas isso é apenas fofoca, moçada.

Abaixo, fotos impressionantes de Blue Stinger previsto para sair este mês, no Japão

O lançamento do Dreamcast

Dia: sexta-feira, 27 de novembro
Preço no Japão: equivalente a US$ 220,00.
Jogos que saem na mesma data: Godzilla (ação), Sega Rally 2 (corrida), Virtua Fighter 3 (luta), todos da Sega; Pen Pen Triathlon (esporte, da General Entertainment), July (adventure, da FortyFive). Sonic Adventure talvez atrase e saia em dezembro.

Acessórios previstos: teclado, PDA (portátil compatível que também salva jogos do console), um volante, um joystick arcade e – pasmem – uma vara de pescar para jogos do gênero.

Arcades
Jogos do Nintendo 64 aparecem nos fliperamas

Dois games com o selo do Nintendo 64 começaram a rolar nos fliperamas brazucas em outubro: Eleven Beat (futebol poligonal) e Star Sodier (Ação/ Nave). São jogos criados para o console pela Hudson e receberam da Nintendo o aval para serem lançados. Assim, o nome da "Big N" aparece na tela de abertura e é a primeira vez nos arcades, desde Killer Instinct Gold. Os dois são fabricados em cartucho pela empresa japonesa Seta.

8 Bits
Três novos jogos para o Master System

Três games legais para a galera do Master System estavam no forno para sair em outubro. Baku Baku (estratégia tipo Tetris, originalmente do Mega Drive), O Sítio do Pica-Pau Amarelo (a turma do sítio tem de conseguir um remédio para curar a Tia Anastácia) e Bonkers (ele tem de salvar heróis dos quadrinhos que foram seqüestrados). Todos têm o selo da Tec Toy.

CURTAS

A Nintendo talvez lance um cartucho de expansão de memória para o Nintendo 64, com 4 Megabytes. Ele substituiria o tal de Jumper Pak do console, que na verdade também seria uma expansão de memória removível.

Super Mario RPG para o Nintendo 64 (foto) não tem data para sair, mas a Nintendo já divulgou as primeiras imagens.

O novo Playstation será capaz de rodar os jogos do Playstation atual? Esta é a pergunta mais martelada por todos os sites e revistas de videogames do mundo. Ninguém sabe a resposta. Mas se for capaz, ninguém vai segurar a Sony.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em setembro

Missão: Impossível chega ao topo da parada do Nintendo 64 e GoldenEye 007 despenca de 2º para 8º. Nos 32 Bits, X-Men vs Street Fighter continua revezando a preferência com Gran Turismo. Nos 16 Bits, a merecida volta de Chrono Trigger, um RPG clássico de Super NES.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1.Donkey Kong Country 3 - SNES	1.X-Men vs Street Fighter - PST/SAT	1.Missão: Impossível
2.Ult. Mortal Kombat 3 - SNES/MEGA	2.Gran Turismo - PST	2.F-1 World Grand Prix
3.International S.S de Luxe - SNES/MEGA	3.International S..Soccer - PST/SAT	3.Banjo-Kazooie
4.M. M. Power Rangers - SNES	4.Tekken 3 - PST	4.Mortal Kombat 4
5.Fifa Soccer '98 - SNES	5.Road Rash 3D - PST	5.Gex 64
6.Cold Shadow - SNES/MEGA	6.Resident Evil 2 - PST	6.World Cup 98
7.Street Fighter Alpha 2 - SNES	7.The Need for Speed 3 - PST	7.International S. Soccer 64
8.Chrono Trigger - SNES	8.Vigilante 8 - PST	8.GoldenEye 007
9.Super Mario Kart - SNES	9.Fifa Soccer 98 - PST/SAT	9.F-Zero X
10.The Mask - SNES	10.Batman & Robin - PST	10.Nascar 99

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG)- Mega Game, Tel.: (031) 296 7184; **Curitiba (PR)** - Videoteka, Tel.: (041) 262 7581 **Porto Alegre(RS)** - Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 Bits); **Rio de Janeiro(RJ)** - Game Palace, Tel.: (021) 430-7146; **Salvador (BA)** - Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977; **São José dos Campos (SP)** - ProGames, Tel.: (012) 341-7250; **São Paulo (SP)** - ProGames Mooca, Tel.: (011) 591-0039.

Diversão Versus

Veja como a galera se vira para dar conta das lições da escola e conseguir jogar videogames

Estratégias para se dar bem nas duas coisas

Por Mônica Pina

Faltam apenas três fases para você terminar seu jogo favorito, mas a lista de tarefas da escola é apavorante! Para piorar as coisas, seus pais já sabem que suas notas no colégio estão em queda livre e querem mantê-lo longe do videogame. O que fazer primeiro?

Conversamos com vários estudantes que curtem videogame e cada um tem seu método para evitar problemas no colégio e em casa e continar se divertindo. Mas todos concordam em uma coisa muito importante: não dá para escapar da lição.

Renato: Minhas notas estão ruins e minha mãe não me deixa mais jogar durante a semana

Fotos de Ivan Carneiro

"Neste ano estou com uns problemas na escola. Eu ficava jogando direto e não fazia as tarefas. O professor brigava comigo e eu só conseguia dizer que tinha esquecido de fazer a lição. Mas essa desculpa não convence. Agora minha mãe me proibiu de jogar videogame durante a semana, sem acordo", conta Renato Albuquerque da Cunha, de 14 anos, que mora em São Paulo.

Às vezes fico meio bravo, porque mesmo que eu faça a lição, com tudo certinho, não posso jogar. Mas não quero perder o ano. Se as minhas notas melhorarem, acho que consigo negociar com ela para jogar de vez em quando. Por enquanto, sem chances."

Márcio: Só jogo quando não tenho lição

"Minha mãe nem fica em cima, mas eu só jogo quando não tenho lição ou se estou adiantado. Assim dá tempo de estudar um pouco e de me divertir. Às vezes também tem algum trabalho ou exercício que eu não consigo resolver, então 'desencano' e vou jogar, mas sem arranjar problemas na escola". Márcio Mehes Galvão tem 16 anos e mora em Alphaville, na cidade de Barueri, SP.

André: Eu ficava jogando o tempo todo e só ia fazer a lição à meia-noite

"Até o ano passado eu ficava muito tempo jogando. Passava o dia no videogame, com a minha mãe no meu pé, porque eu só ia fazer lição de casa lá pela meia-noite, ou acordava bem cedo e fazia antes de ir para a aula", afirma André Luis Nascimento Marconato, de 15 anos, também paulistano. Este ano ele começou a trabalhar e está levando os estudos mais a sério: "Só sobra tempo para jogar no fim-de-semana. Aí jogo no computador, nas horas livres."

s Lição de casa

A melhor estratégia

Dicas para se dar bem na escola e nos games:

- **Organize-se** e faça uma coisa de cada vez, senão você não termina a lição e nem o jogo.
- **Fique longe do videogame** enquanto faz a lição, principalmente se o seu irmão estiver jogando.
- **Negocie** para evitar brigas. Como você sempre tem lição para fazer, estabeleça um acordo com seus pais, para não ficar brigando o ano inteiro.
- **Ganhe tempo** quando for possível, mas não exagere. Depois do terceiro " Já vou...", todo mundo perde a paciência.
- **Fique esperto:** não deixe de entregar pesquisas, trabalhos importantes ou de estudar para as provas. Se suas notas forem muito baixas, possivelmente você vai ter de ficar longe dos seus games favoritos por um bom tempo.

Caio: Faço toda a lição primeiro e só depois posso jogar

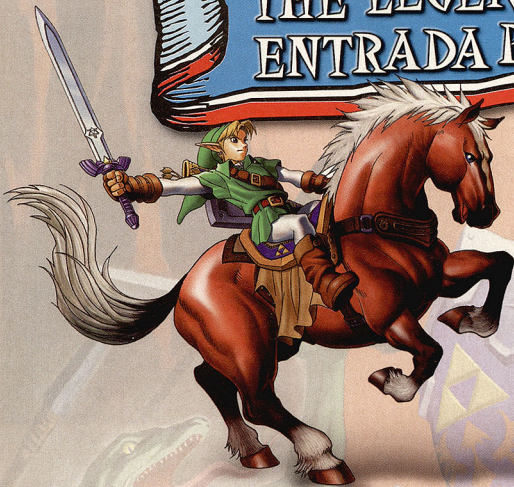
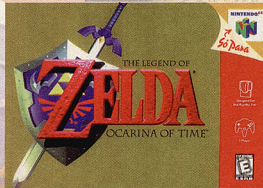
"Eu sempre tenho bastante lição de casa, mas faço rapidinho para poder jogar com meu irmão", conta Caio Ache Guedes. "Minha mãe presta atenção, para que eu faça tudo e não leve bronca na escola. Eu só acho ruim se tem lição demais, porque aí quando eu termino já é tarde e eu tenho que dormir. Como estudo à tarde, preferia fazer a lição só de manhã, mas sei que não dá, porque tem muita coisa." Caio, 8 anos, mora em São Paulo, SP.

Anderson e Rafael: Jogamos juntos, mas um tem de esperar o outro terminar a lição

"Minha mãe só deixa a gente jogar depois que já fizemos tudo. Ela fica mais no pé do Rafael, porque ele é menor e se atrapalha um pouco com a lição", conta Anderson Antonio Felipe da Silva Martins, de 14 anos. "Mas eu também faço tudo, para poder jogar e brincar logo", diz o irmão, Rafael Antonio da Silva Martins de 8 anos. Depois que a lição dos dois já está pronta, não tem mais bronca: "Aí está liberado e a gente joga quanto quiser". Anderson e Rafael moram em Lausanne Paulista, São Paulo, SP.

Allan: Deixo a lição para o dia seguinte.

"Quando chego da escola, minha mãe fica falando para eu fazer a lição primeiro, mas eu sempre consigo convencê-la de que vou ficar só mais um pouquinho. Quando termino, todo mundo já foi dormir e aí a lição de casa fica para o outro dia. Como estudo à tarde, posso fazer a lição de manhã. Mas sempre faço tudo, porque não estou a fim de ir para a diretoria. Minha mãe não reclama demais, porque sabe que eu não gosto muito de fazer lição." Allan Elias, 8 anos, mora em Santo André, SP .

THE LEGEND OF ZELDA: OCA
ENTRADA PARA UM MUNDO

The Legend of Zelda
Ocarina of Time

2x R$ 64,50

NINTENDO 64
Novo preço

3X R$ 133,00
OU 10x DE R$ 50,95

MISSION IMPOSSIBLE

Lançamento

2x R$ 64,50

TUROK 2

Lançamento

2x R$ 49,50

F-ZERO X

2x R$ 49,50

WF WAR ZONE

2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX

3x R$ 33,00

CRUISN' WORLD

2x R$ 49,50

GOLDENEYE 007

2x R$ 39,50

NASCAR 99

2x R$ 49,50

BANJO - KAZOOIE

2x R$ 49,50

ESPECIAIS DO MÊS

INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64

2x R$ 34,50

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - - Frete não incluso

...RINA OF TIME. SUA PORTA DE ...CHEIO DE MAGIA E AVENTURA!

Entre no incrível mundo de fantasia, magia e ação, o mundo do game mais aguardado de todos os tempos, a ser lançado exclusivamente para Nintendo 64: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Com incríveis 256 megabits de memória, The Legend of Zelda: Ocarina of Time incluirá todos os elementos que fizeram a série Zelda ser amada por gamers no mundo inteiro, de todas as idades: gráficos excelentes, efeitos audio-sonoros imersivos, jogabilidade brilhante e a continuação da saga de Link e Zelda no Mundo de Hyrule, desta vez em ambientes totalmente tridimensionais. O game, que com certeza marcará uma nova era nos video games, apresentará incontáveis horas de jogo, mais de 40 minutos de sequências animadas e traz também surpresas empolgantes, como a inclusão de uma fada guardiã, que defenderá Link sempre que o perigo estiver por perto.

R$ 49,00

SUPER NINTENDO

3X R$ 83,00
OU 10x DE R$ 31,80

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

DONKEY KONG COUNTRY 2

R$ 49,00

FIFA 98 A CAMINHO DA COPA

R$ 59,00

Lançamento

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.

SOB CONSULTA

POKÉMON VERSÃO VERMELHA

R$ 59,00

R$ 59,00

Os monstros vão invadir a tela de seu Game Boy!! Capture, crie, troque, alimente e tome estes monstros virtuais os seus melhores amigos. Pokémon, a mais nova mania disponível só pela Nintendo!

DONKEY KONG LAND

R$: 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Pré-Lançamentos

Todos os jogos desta seção têm lançamento previsto para o mês de novembro

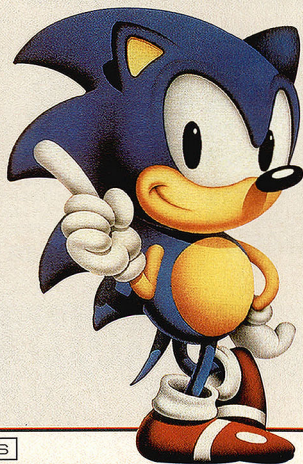
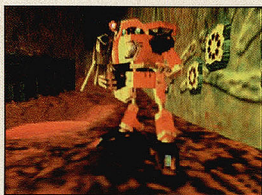
Os primeiros jogos do Dreamcast

O novo videogame da Sega tem lançamento previsto no Japão para o final deste mês. Confira os jogos mais esperados para a estréia

Sonic Adventures

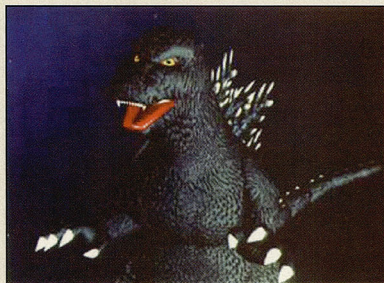
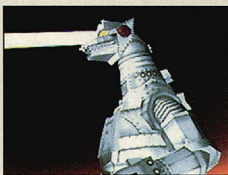
Corrida/Ação, da Sega, 1 jogador. Lançamento no Japão

Sonic renasce com força total no jogo mais esperado para o novo console, segundo pesquisas da própria Sega. Em sua primeira aventura realmente tridimensional, o porco-espinho enfrenta novamente o vilão Dr. Robotnik. Na América do Sul, o vilão desenterrou Chaos, o clone de Sonic e o fortaleceu com novos cristais. No vídeo exibido pela Sega, dá para ver que a ação é incrivelmente veloz, com gráficos cheios de detalhes e efeitos de luz totalmente inéditos. O game todo tem seis etapas e mais cinco personagens diferentes para você escolher: Knuckles, Tails, Amy Rose, Big e E-102. Cada um deles com uma habilidade única e um final exclusivo também. Os seis heróis são interrelacionados e um sempre aparece na história do outro.

D2

Adventure, da Warp, 1 jogador. Lançamento no Japão

Natal de 1999, Canadá. Laura está num avião e vê um meteorito caindo e homens armados atirando para todos os lados. O avião é atingido pelo meteorito e cai na Terra. No mesmo instante, Laura se vê envolvida na história e tem de descobrir o que está acontecendo. Este é o início de D2, um dos jogos mais esperados deste final de ano. Os gráficos do game são incrivelmente detalhados e prometem cativar os japoneses com imagens perfeitas da natureza. As expressões faciais foram incluídas entre os recursos do jogo, com detalhismo suficiente para indicar ao jogador pistas que desvendem a história. Um jogo que talvez só seja viável para quem sabe o idioma japonês.

Godzilla Generations

Ação, da Sega, 1 jogador. Lançamento no Japão

O monstro mais famoso do Japão volta aos videogames. O jogo é inspirado no monstrengo japonês e não tem nada a ver com o último filme americano. Você será capaz de destruir vários prédios, ruas e pontes do Japão (incluindo a sede da própria Sega) usando a cauda, o bafo de fogo e os braços do bichão. Enfrentará também velhos inimigos como o Mechagodzilla. Tudo isso com gráficos tridimensionais enormes e de altíssima resolução, rodando em tempo real. Há animações acontecendo a todo momento, como carros passando por debaixo das pernas do monstro e escombros caindo dos prédios. Isso dá uma sensação de realismo incrível. Seu objetivo é destruir tudo: há uma porcentagem de destruição por fase e você deve superá-la para continuar.

Corrida atrás de corrida

Quando as criadoras de jogos estão preguiçosas, lançam jogos de corrida. Alguns prometem, mas muitos são só caça-níqueis: seja seletivo! Separamos cinco boas promessas neste bloco e há ainda um para o Dremcast (veja destaque para o novo console)

NINTENDO 64
WipeOut 64
Corrida, da Psygnosis, 1 a 4 jogadores

Muita velocidade e ótimos gráficos neste WipeOut para N64. Você deve vencer seus adversários em sete pistas cheias de obstáculos, mas não é nada fácil. Os rivais não dão moleza, disparam mísseis e usam escudos contra os seus tiros. Os modos de jogo são os tradicionais Championship (campeonato) e Time Trial (corrida contra o relógio). Tudo isso para até quatro jogadores simultâneos.

NINTENDO 64
Extreme-G 2
Corrida, da Midway/Probe, 1 a 4 jogadores

Quem ficou alucinado com a velocidade das motocicletas futurísticas de Extreme-G, vai enlouquecer com o segundo jogo. Agora são 35 pistas e dezesseis motos ainda mais velozes. As pistas incluem atalhos, mas você tem de encontrá-los detonando as entradas com as armas. O arsenal mudou, os gráficos têm mais efeitos de luz e a movimentação deve vir melhor, respeitando as leis da física.

NINTENDO 64
Micro Machines 64
Corrida, da Codemaster, 1 a 4 jogadores

Nova versão de um velho conhecido da turma do Super Nintendo e Playstation. Você dirige carrinhos de brinquedo e corre em pistas feitas em cima da mesa, no chão da sala, no jardim, na cozinha e em outros lugares loucos. Os carrinhos vêm armados com martelos, mísseis e braços mecânicos para ajudar – ou atrapalhar – você. O visual é parecido com o da versão para Playstation, com gráficos multicoloridos, tridimensionais e bonitos. O modo para até quatro pilotos simultâneos é inédito na série.

PLAYSTATION
Supreme GT
Corrida, da Virgin, 1 ou 2 jogadores

Mustang, BMW M3, Acura, Dodge Viper, Porsche 911 e até uma McLaren forram a sua garagem. As provas acontecem todas no Canadá e Estados Unidos, em circuitos bastante conhecidos como o Las Vegas Motor Speedway, Sebring International Raceway, Laguna Seca, entre outros. Você ganha novos carros conforme arrasa nas pistas e ainda pode criar seu próprios automóveis, muito diferentes dos normais, e armazená-los no Memory Card. A produção do game contou com a ajuda de pilotos de verdade, que deram dicas para aumentar o realismo das corridas.

NINTENDO 64
Rush 2: Extreme Racing USA
Corrida, da Midway/Atari Games, 1 a 4 jogadores

A seqüência de San Francisco Rush leva os pilotos para vários lugares diferentes dos Estados Unidos, como Las Vegas, Manhattan, Los Angeles, Hollywood e até Alcatraz e Honolulu. Você escolhe entre dezesseis novos carros que vão de Hot-Rods (máquinas envenenadas) até caminhões. Os saltos absurdos da versão anterior foram mantidos, mas desta vez há novas acrobacias e elas valem pontos no seu desempenho.

Esporte, RPG e ação

O aguardadíssimo Zelda vem chegando para o NIntendo 64. Superman 64 também promete bastante. Há ainda outros jogos para o Playstation, como Fifa 99, a nova versão de Cool Boarders e Apocalypse. Este jogo merece sua atenção porque vem com o ator Bruce Willis (de Duro de Matar) como protagonista, num game que não é inspirado em filme

NINTENDO 64

Legend of Zelda: Ocarina of Time

RPG, da Nintendo, 1 jogador

Zelda é o mais esperado RPG de todos os tempos para qualquer pessoa que goste do gênero. É uma mistura praticamente perfeita de gráficos, música, ação, sons e tudo mais que um fã de RPG pode querer. O funcionamento da câmera é inteiramente novo e revolucionário. Todos aqueles problemas e dificuldades encontrados em Mario 64 simplesmente não existem aqui. A interatividade é total e Link, o personagem principal, reage a tudo o que está à sua frente: sobe escadas, escala paredes, acerta objetos com a espada e muito mais. Os gráficos são enormes, com horizonte, pôr-do-sol, amanhecer, chuvas e sombras que aparecem de acordo com a posição da luz. A movimentação é tão perfeita que, se Link estiver segurando sua espada na mão esquerda e tiver de subir uma escada, fará isso apenas com a mão direita. Tudo leva a crer que será o jogo dos sonhos de qualquer fã.

PLAYSTATION

Fifa 99

Futebol, da Electronic Arts, 1 ou 2 jogadores

Com o fim da Copa do Mundo, a Electronic Arts trouxe de volta os clubes e todos os outros países para o game. São mais de 250 equipes de todo o mundo e vinte estádios iguaizinhos aos de verdade. Você poderá também jogar na Superliga Européia e até criar uma liga própria. O jogo está chegando mais bonito, com gráficos em três dimensões mais bem cuidados e um realismo maior. A movimentação dos jogadores está mais rápida e mais próxima dos jogos reais. Resta ver se não haverá piora da reprodução das imagens em razão disso.

PLAYSTATION

Cool Boarders 3

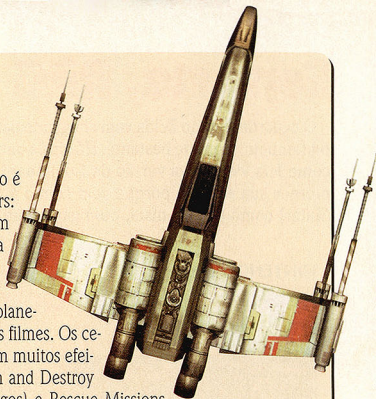
Esporte/Surfe na neve da UEP System, 1 ou 2 jogadores

O melhor jogo de Snowboarding de todos os tempos está de volta. Jogamos uma versão incompleta em maio, que tinha um visual melhor que o do segundo game, com um capricho maior também na jogabilidade. São treze atletas e um desafio altíssimo nas pistas com muitos saltos, barrancos e obstáculos. Os criadores tentaram aumentar a diversão diminuindo o realismo dos movimentos. As manobras ficaram mais radicais, com muitos malabarismos e quase alcançam a estratosfera.

NINTENDO 64

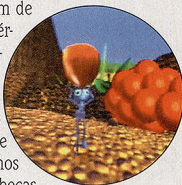
Star Wars: Rogue Squadron

Nave, da LucasArts, 1 a 4 jogadores.

Não se engane: este jogo não é uma continuação de Star Wars: Shadows of the Empire, também do Nintendo 64. Desta vez, a equipe da LucasArts fez um jogo de nave, com batalhas acontecendo na superfície de planetas como Tatooine e outros dos filmes. Os cenários são tridimensionais, com muitos efeitos especiais e as fases são enormes. São três modos de jogo: Search and Destroy (cace e destrua), Reconnaissance (recuperar informações dos inimigos) e Rescue Missions (resgatar seus aliados das mãos do Império).

PLAYSTATION

A Bug's Life

Ação/Aventura, da Travellers Tales, 1 jogador

Um jogo feito em cima de um filme da Pixar (produtora de Toy Story) que ainda está para estrear. Você controla a formiga Flik e tem de ajudá-la a se livrar de um exército de gafanhotos. São quinze níveis cheios de animais, insetos e flores, todos em três dimensões. Ao longo do game seu personagem deve buscar a ajuda de outros bichos e resolver muitos quebra-cabeças.

PLAYSTATION

Army Men

Ação, da 3DO Studios, 1 ou 2 jogadores.

Game originalíssimo da empresa 3DO, que agora produz apenas jogos e não fabrica mais o console. Você controla aqueles soldadinhos verdes de plástico, com os quais todo mundo já brincou na infância. Suas missões são variadas: resgatar amigos, invadir as bases inimigas, acabar com o exército rival entre outras. Você coleta armas nos cenários para aumentar seu poder de fogo, além de veículos como Jeeps, caminhões e tanques.

NINTENDO 64

Superman 64

Ação, da Titus, 1 a 4 jogadores

O Homem-de-Aço chega com tudo neste jogo, com visual inspirado no novo desenho animado. Pela primeira vez em um game, o Super-Homem vem com visão de raio-X e de calor, vôo, supersopro entre outros poderes. Você tem de ajudar Clark Kent a salvar Lois Lane e o mundo das mãos do vilão Lex Luthor. Para variar, ele quer controlar a cidade de Metrópolis inteira. Antes de enfrentar Luthor, o herói encara Darkseid, Bizarro, Brainiac e outros inimigos. São dezesseis missões para saciar a fome dos fãs. O modo para quatro jogadores será original, com todo mundo pilotando naves voadoras nos céus de Metrópolis.

PLAYSTATION

Colony Wars: Vengeance

Ação/Nave, da Psygnosis, 1 ou 2 jogadores.

Quem já jogou Colony Wars vai se surpreender com esta nova versão. O jogo está muito mais longo e cheio de novidades. A aventura começa cem anos após o Colony Wars anterior. São, no total, dezenove fases com ação ininterrupta e quatro naves para você escolher e ir equipando durante o game. Os veículos têm muitos itens diferentes e possuem escudos, armas e controles bastante variados. Visualmente o jogo é mais caprichado que o primeiro, com efeitos de luzes e neons nos cenários espaciais.

PLAYSTATION

Crash Bandicoot: Warped

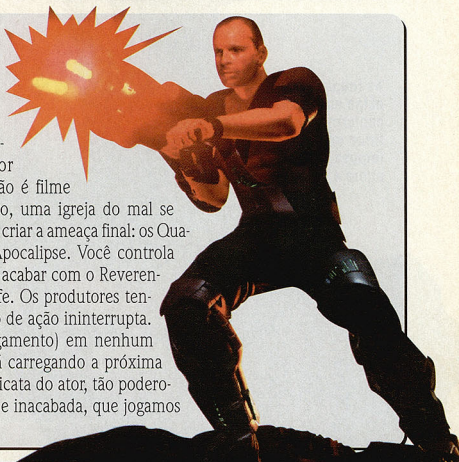
Ação, da Sony, 1 jogador.

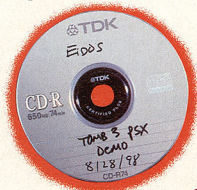
O mascote da Sony volta a dar o ar de sua graça com novos movimentos, uma história inédita e maneiras diferentes de jogar. O bichão agora viaja no tempo e, pela primeira vez, sai de dentro da floresta. Ele visita a pré-história, a era medieval e até o continente perdido de Atlântida. Em todas essas eras, o jeito de controlar o personagem muda e surgem novos desafios como montar um tiranossauro, por exemplo. Crash dá superpulos, nada, pilota avião e jetski e ganhou uma irmã, Coco, que você pode controlar em algumas fases.

PLAYSTATION

Apocalypse

Ação, da Activision, 1 ou 2 jogadores

Novidade: o primeiro jogo do ator Bruce Willis que não é filme adaptado. No futuro, uma igreja do mal se une a cientistas para criar a ameaça final: os Quatro Cavaleiros do Apocalipse. Você controla Bruce Willis e deve acabar com o Reverendo, o diabólico chefe. Os produtores tentaram criar um jogo de ação ininterrupta. É apenas tiro para todos os lados, sem Loadings (carregamento) em nenhum momento: enquanto você está jogando, o console já está carregando a próxima etapa. Jogando a dois, o segundo personagem é uma duplicata do ator, tão poderoso quanto ele. Apesar desses ineditismos, a versão inicial e inacabada, que jogamos em maio, não valia os seus trocados.

LARA ARRASA EM TO

- É o game mais bonito da série
- Lara Croft está numa guerra de engenharia genética provocada por um misterioso meteoro
- Você verá aqui uma das fases de Tomb Raider 3, entregue com exclusividade no Brasil a Ação Games pela Eidos

As roupas de Lara estão encolhendo conforme ela se torna mais e mais famosa. O decote agora é delirante

Por Ivan Cordon e Paulo Montoia

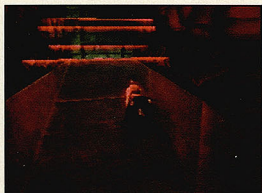
Tomb Raider 3 está demais! Ação Games teve acesso exclusivo no Brasil ao CD demo da Eidos e podemos garantir: o jogo está animal, bonito como nunca se viu. Lara vasculha florestas, prédios e uma base militar secreta. A variedade de inimigos promete ser muito grande e o clima do jogo ficou ainda mais misterioso.

O demo da Eidos para Playstation traz uma das cinco etapas, a Área 51. É ela que você vai ver aqui, num roteiro incompleto.

Inimigos inteligentes

Os inimigos agora são mais inteligentes e chegam a se esconder de Lara. O visual foi aprimorado, as pessoas e construções parecem mais reais e há incríveis efeitos de luz, transparência, reflexos e sombras. Lara agora se agacha, engatinha e corre para valer, dando mais ação ao game.

Comandos

X - Ação (Atirar, agarrar-se, mexer em alavancas e apertar botões)
■ - Pular ou nadar
▲ - Sacar e guardar a arma
● - Rolar (Pule e aperte para Lara girar no ar)
R1 - Andar, passo a passo
R2 - Agachar/Acelerar corrida
L1 + Direcional - Olhar
L2 - Acionar e jogar o Flare (lanterna)
Start - Pausar
Select - Tela de inventário

OMB RAIDER 3

Lasers de segurança vermelhos e amarelos infestam a Área 51. É preciso saltá-los ou passar por debaixo

Repare no efeito de luz verde da luminária. É demais! Esta versão explora melhor os recursos do Playstation

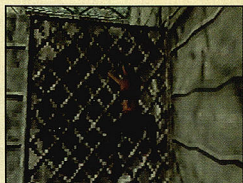
Vá para onde quiser

Tomb Raider 3 não tem uma ordem de fases obrigatória como nas versões anteriores. São cinco etapas. A primeira, na Índia, é a única obrigatória. Depois de zerá-la, você escolhe entre três etapas: Área 51 (a base militar norte-americana no deserto de Nevada), Pacífico Sul ou Londres. Estas quatro fases permanecem abertas e você pode retornar sempre para pegar coisas que não encontrou ou tentar novos caminhos. Só depois de completadas estas quatro fases você tem acesso à última, que acontece na Antártida.

O jogo sai dia 23 deste mês, nos Estados Unidos, apenas para o Playstation. Ainda não foi divulgada a data de lançamento do CD para PC.

Esta é a animação inicial da fase que jogamos. Na Área 51, Lara sofre um acidente, desmaia e é presa

Novos movimentos

Ela pode agachar-se e engatinhar

Nossa gata agora sobe grades e paredes. Antes, ela só subia escadas

Lara agora corre e tem uma barra de fôlego, igual a dos mergulhos

O mistério que veio do espaço

No século passado, marinheiros ingleses descobrem um estranho meteoro soterrado e levam consigo quatro objetos que estão junto dele. Apenas um desses marinheiros sobrevive e vira notícia num jornal britânico.

Nos dias de hoje, uma companhia de pesquisa reencontra a rocha misteriosa em uma escavação na Antártida. Ela parece ter a incrível capacidade de alterar gênes dos organismos vivos, criando novos seres. Se for confirmada, será uma incrível ferramenta de engenharia genética, de grande interesse para indústrias multinacionais que poderiam se tornar muito ricas e poderosas.

A longa busca

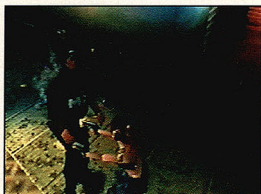
Nas escavações, os pesquisadores encontram o corpo de um homem, uma lápide com seu nome e o do navio. Seguindo essas informações, eles localizam o diário de viagem e preparam-se para ir atrás dos quatro objetos desaparecidos tempos atrás.

Enquanto isso, na Índia, Lara Croft tenta localizar um desses procurados objetos, sem saber absolutamente nada a respeito da verdadeira história e de quem também está atrás dele. As lendas dizem apenas que em algum lugar sagrado e de muito difícil acesso, esconde-se um artefato de grande poder, reverenciado por tribos há anos.

Um passeio pela Fase Área 51

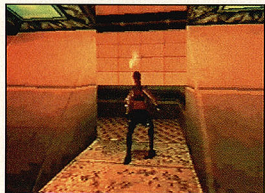
A fase começa com Lara invadindo a base militar Norte-americana Área 51. Acredita-se que tenha sido criada para pesquisar a existência de naves espaciais e aparece no filme Independence Day. Lara desmaia, é capturada e a fase começa.

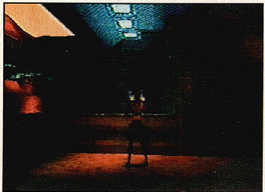
O início

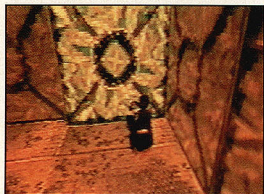
Na cela, vá até a janela e pegue o Medkit. Quando o guarda entrar, saia correndo, vá até a sala no fim do corredor e pegue as pistolas.

Com as pistolas, volte ao corredor e acerte o guarda. Aperte este botão e engatinhe pela entrada

Pegue os itens e engatinhe pelo duto de ar condicionado. No fim do pequeno corredor, fique agachado evitando o raio laser. Seguindo para a esquerda, você pega um Medkit e indo para a direita há um corredor grande. No fim do corredor passe engatinhando. Use o L1 e veja se não há guardas.

Antes de sair do corredor, observe se o guarda não está por perto. Saia do corredor e acerte-o

Aperte o botão na parede e liberte o prisioneiro. Não o ataque e ele não fará nada contra você.

Entre nesta abertura e evite os tiros da metralhadora no fim do corredor

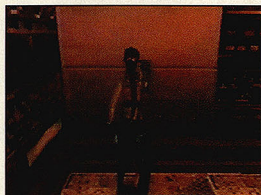
Passe pela metralhadora e siga pelo corredor. Enfrente o guarda e aperte o botão no final do corredor. Um alçapão se abrirá e você vai escorregar. Enfrente o outro guarda com a arma

Fique saltando de um lado para outro e evite os tiros do guarda. Tome muito cuidado com o último tiro: ele pode tirar até metade da energia de Lara

Procure a arma Shotgun e outros itens nesta tela. Entre na parte central da fase e procure pela abertura nas grades do chão. Faça a volta e encontre o bloco de cor diferente: puxe-o para abrir a passagem.

Faça a volta até encontrar este bloco de cor diferente. Puxe-o para abrir a passagem das grades, que dá acesso à parte interna da Área 51

Pegue os itens nas laterais, desça ao corredor e elimine o guarda. Vá ao fim do corredor e abra a porta; enfrente outro guarda e liberte um prisioneiro.

Após apertar este botão, volte para o corredor e enfrente outro soldado

Siga pelo corredor e entre nesta pequena entrada

Vire à esquerda e acabe com o guarda no final do corredor. Aperte o botão e volte para acertar os guardas que estão nas salas no meio do corredor.

Entre na sala da esquerda e aperte este botão para abrir a passagem

Siga pelo corredor, acerte o guarda e, quando chegar à bifurcação, siga pela direita até a sala do foguete.

Acerte o guarda na outra plataforma e pegue o CD de segurança

Volte até a bifurcação e siga pela esquerda, pegue o lança-foguetes e entre na sala.

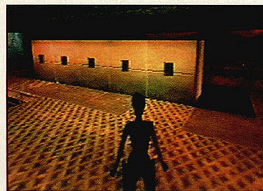
Atire na metralhadora antes de descer

Coloque o CD no computador para levantar os mísseis e salte na escada. Suba e elimine o guarda. Vá até ele e pegue a chave do Hangar.

Elimine o guarda e procure a chave do Hangar em sua roupa

Volte até o foguete e passe pela passagem até achar a porta do Hangar. Entre e elimine o soldado. Desça no caminho do trem e tome cuidado com os trilhos. Vá para a esquerda, suba nas grades e aperte o botão para chamar o trem. Volte, passe por debaixo dos trilhos e suba no teto do trem.

No teto do trem suba nesta passagem e siga pelo corredor de grades

Desça na plataforma e salte por sobre os trilhos. Acerte o guarda antes dele chegar ao fim do corredor. Pegue o lança-mísseis e destrua a metralhadora. Siga pelo corredor evitando os lasers. Entre na próxima sala e acabe com o guarda antes dele acionar o sistema de defesa. Você verá duas plataformas, cada uma com um botão para abrir as portas, que estão ligadas a temporizadores. Faça a seqüência rapidamente e entre na sala seguinte.

Nesta sala, aperte todos os botões para abrir a porta da sala com alienígenas

Publicaremos a avaliação do jogo, com nota, quando tivermos acesso à versão final

Heart of Darkness

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Ajude Andy a encontrar o seu cachorro, num dos jogos mais bonitos e difíceis do ano

Por Ivan Cordon

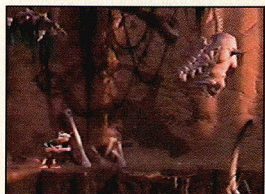
Monstros horripilantes, aliados bizarros e muitas dificuldades pela frente. Quem vai enfrentar essa encrenca toda é o garotinho Andy, que vai atrás de seu cachorro desaparecido na dimensão das sombras. Neste lugar cheio de cavernas e grutas, o menino usa seus poderes mágicos para se dar bem. Mas é seu único trunfo, o resto ele resolve na base da coragem mesmo. O desafio é muito difícil e às vezes você vai ficar parado num lugar um tempão antes de encontrar a saída.

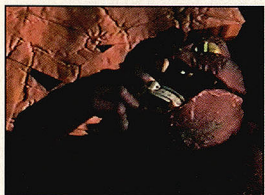
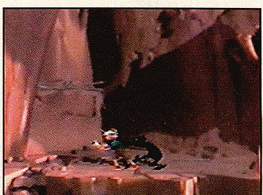
Interação total

Os gráficos são sensacionais. Os cenários são uma mistura de desenho animado com muitos efeitos especiais. O personagem interage com quase tudo o que está na tela e pode nadar, dependurar-se e saltar plataformas. O som também é caprichadíssimo e você se sente como se estivesse ao lado de Andy. A jogabilidade é precisa e responde rapidamente aos seus comandos. A dificuldade é grande e exige muita habilidade. Mas você vai gostar.

HEART OF DARKNESS

Playstation, Ação, da Interplay/Tantrum, 1 jogador.

9,5 Gráficos, som e jogabilidade excelentes. Boa diversão para quem gosta de jogos bastante difíceis.

Atire no crânio do dinossauro antes de passar por ele. Veja como sua sombra pode ser perigosa

Nestes bichos que parecem cabras não adianta atirar. Salte sobre eles para evitar seus ataques

Este bicho feio vai comer todo o seu equipamento. Depois deste ponto apenas fuja dos inimigos

Quando um bicho-sombra agarrar você, aperte ← ou → + ■ para se soltar

No lago, procure por esta pedra. Com o seu poder Andy poderá atirar de novo

Comandos

- X - Pular (aperte duas vezes para um pulo duplo)
- ● - Soltar raio
- ▲ - Atirar (tiro especial com o poder da pedra)
- ■ - Correr

Spyro, o destemido

Enorme, bonito e bem-feito. Vale a pena!

Por Humberto Martinez

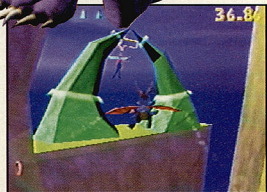
Spyro é o último dragão livre de toda a sua turma. Todos os outros foram aprisionados em carapaças de cristal e o seu objetivo é libertar toda a galera e provar que é um dragão dos bons.

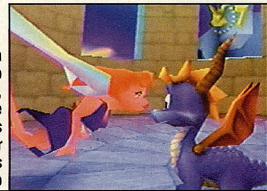
O jogo impressiona logo no início pelo capricho. Os gráficos são um dos melhores dos últimos tempos para Playstation. Os cenários são todos tridimensionais, vastos, sem falhas, claros e com ângulos de visão ajustáveis. A jogabilidade é precisa e permite controlar Spyro sem problemas.

Trinta e quatro fases

São seis mundos divididos em trinta e quatro fases gigantescas para você se aventurar e salvar seus amigos, recuperar jóias e resgatar os ovos de dragão que foram roubados. A dificuldade está no ponto, nem difícil e nem fácil demais. Para ver o final verdadeiro você precisa completar o game em 100%. Não é muito fácil chegar lá, mas vale a pena.

Mate os bichos nas fases para conseguir as borboletas que recarregam sua energia

Para recuperar os ovos de dragão, encontre os monstrinhos de geléia e acerte-os com cabeçadas

Nas fases de vôo, complete as missões pedidas antes do fim do tempo

Procure as chaves escondidas nas fases para poder abrir os baús

Quando ganha o beijinho desta fada, Spyro pode quebrar portas e destruir monstros de aço

Comandos

- X - Pular
- X (no ar) - Planar
- ■ - Correr/dar cabeçadas
- ▲ - Fixar a câmera
- ● - Bafo de fogo
- R1/L1 - Rolar para os lados
- R2/L2 - Movimentar a câmera
- Select - Ver Inventário
- Start - Menu de opções

SPYRO THE DRAGON

Playstation, Ação/Aventura, da Sony, 1 jogador.

9,7 Ótimos cenários e jogabilidade excelente. Dificuldade no ponto e desafio viciante.

Espionagem é...

- É um dos jogos mais completos já feitos para o console
- Veja um passo-a-passo para chegar ao final
- Atenção: nos Estados Unidos, o game foi recomendado apenas para maiores de 18 anos

METAL GEAR SOLID
Playstation, Ação, da Konami, 1 jogador, 2 CDs japoneses.
9,6 Diversão total. Jogabilidade e gráficos perfeitos. O som também é muito bom.

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Por Humberto Martinez

Metal Gear Solid é um dos melhores do ano. É o quinto jogo da série, que começou no Nintendo 8 Bits. Esta versão ficou impressionante: os gráficos mudam de ângulo conforme a sua posição na tela, o som é perfeito e ajuda você ao longo da história. A jogabilidade é boa e o desafio é difícil, mas diverte muito. Mas a Konami exagerou no realismo, colocando muita violência e até um remédio de venda controlada, o que levou o jogo a ser recomendado apenas a maiores de idade nos States.

Mísseis nucleares

A aventura começa no Alaska, no século 21. O depósito de armas nucleares norte-americano, na ilha Fox, é ocupado pelo grupo mercenário Fox Hounds. Liquid Snake, o líder, ameaça lançar mísseis sobre os Estados Unidos em 24 horas. Apenas Solid Snake, um ex-líder Fox Hound, pode salvar o país e resgatar os dois reféns. Seu desempenho final é dado por estatísticas, que mostram quantas vezes você foi localizado, tempo de jogo etc.

Meryl Silverburgh

Solid Snake

Principais itens

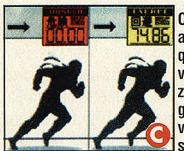
Thermal Goggles - Óculos de visão infravermelha.
Night Vision Goggles (NVG) - Óculos de visão noturna.
Mine Detector - Detetor de minas.
Ration - Recupera energia.
Cigarrette - Cigarro.
Boxboard - Caixa de disfarce.
Scope - Binóculo eletrônico.
Gas Mask - Máscara de gás.
Card Key - Abre portas com o número correspondente.
Câmera fotográfica (cada foto ocupa dois blocos do Memory Card).
Bandana - Deixa a munição infinita quando em uso (só ganha quando terminar o jogo).
Diazepan - Tranqüilizante.
Stealth - Máquina de camuflagem (só ganha quando terminar o jogo pela segunda vez).

Metal Gear Solid

Tela de jogo

Como escapar ou neutralizar os guardas

A - Espere o guarda ficar de costas, para passar

B - Se o soldado virar ou você entrar em seu raio de visão, ele acionará o alarme

C - Corra até o quadro vermelho zerar. O guarda não vai mais seguir você

D - Quando o quadro amarelo zerar, o guarda volta a seu posto

1 - Aperte e segure ■ para agarrar o guarda
2 - Depois de agarrá-lo, fique apertando ■ repetidamente para tirá-lo de ação
3 - Para arrastá-lo continue segurando ■ e use o Direcional

Opções do game

VR Training

Este é o modo de treino, fundamental para se dar bem no jogo. Ao completar o primeiro modo, você abre o seguinte e assim por diante.

Training mode - Chegue ao cristal de saída sem que os guardas o vejam.

Time Attack - Chegue ao cristal de saída sem que os guardas o vejam e dentro do limite de tempo.

Gun Shooting Mode - Elimine todos os guardas, sem que eles o vejam, para fazer aparecer o cristal de saída.

Survival Mission - Complete todas as missões em menos de sete minutos, com pouca munição e eliminando todos os guardas.

Technical Demonstration - Modo de demonstração. O computador mostra como fazer os treinos em menos tempo.

Special

Opção para desativar o seu radar e acessar o álbum com as fotos que você tirou no jogo. Há uma opção que mostra suas missões, em japonês.

Briefing

Veja vídeos sobre a história do jogo, com textos em japonês.

Advertência

Diazepan é um remédio que não pode ser tomado sem acompanhamento médico. Não faça isso em casa, pois esse remédio pode matar. Mesmo no jogo, você pode vencer seu inimigos sem tomá-lo. Ação Games garante.

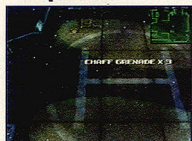
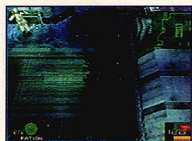
Comandos

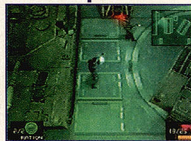
- ■ - Mirar/Atirar
- X - Agachar/Rastejar
- ▲ - Visão em primeira pessoa
- ● - Ação
- L1 - Equipar/desequipar item
- L2 - Menu de itens
- R1 - Equipar/desequipar armas
- R2 - Menu de armas
- Select - Rádio
- Start - Pausar

Missão: Salvar os Estados Unidos da catástrofe nuclear

As Docas

Pegue o Ration na água, rasteje por debaixo dos canos e esconda-se atrás da parede. Quando os soldados se afastarem, corra e esconda-se atrás da empilhadeira até o elevador descer. Corra para dentro dele.

Heliporto

Comunique-se pela freqüência 140.96. Use-a para salvar o jogo quando quiser. Suba no heliporto pelo lado esquerdo, espere os faróis se distanciarem, passe no meio e pegue as Chaff Grenades. Entre na sala à frente, jogue uma Chaff e pegue as Stun Grenades.

Pegue a arma Socom dentro do caminhão, use-a para eliminar o guarda que está dormindo perto do caminhão. Jogue uma Chaff Grenade para cegar a câmera e entre pelo duto.

Garagem de Tanque

Na saída do duto, equipe a Socom e acerte os guardas quando eles estiverem de costas. Pegue a munição atrás da escada.

Ao subir a escada, jogue uma Chaff Grenade e siga em frente. Entre no depósito, use outra Chaff e pegue o Thermal Goggles. Vá direto para a garagem, pressione o interruptor amarelo do elevador e vá para o subsolo B1.

Subsolo B1 - Celas

Suba a escada no fim do corredor e entre no duto de ventilação. Siga rastejando até a última grade e aperte ● para descer. Durante a animação você recebe o Card Level 1. Espere até Meryl destrancar a porta para poder sair e assistir mais uma animação.

Atire em todos os guardas, pegue os itens e fuja das granadas. Volte ao elevador e desça para o B2.

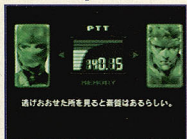
Subsolo B2 – Depósito

Equipe o Card Level 1 para abrir a sala do meio. Pegue os explosivos C4 e investigue as salas que você conseguir abrir. Exploda a parte azulada da parede usando o C4. Há salas secretas com munições. Vá para a parede depois das salinhas e procure outra parte azulada. Arrombe-a usando o C4 e repita tudo nos corredores à frente.

Acerte Ocerot quando ele parar para falar ou recarregar a arma. Não atire ou encoste nos fios ligados aos explosivos para não matar o refém que está amarrado. Depois de vencê-lo, receba um Disk e o Card Level 2.

Volte e equipe o Card Level 2. Abra a última sala da direita e equipe o Thermal Goggles para enxergar os sensores lasers na sala. Passe rastejando pelos sensores e pegue a metralhadora Fa-Mas. Volte para o elevador e suba de volta à garagem no primeiro andar.

Soldados da Fox Hound

Garagem do Tanque

Elimine os guardas, use uma Chaff para a câmera e suba a escada. Equipe o Card Level 2 e abra a primeira e a última sala para encontrar o Cardboard A e o Mine Detector. Aperte Select, ligue na freqüência 140.15 e Meryl abrirá um portão na garagem.

Desça para a garagem, equipe o Card Level 2 e abra a sala ao lado do tanque. Elimine o guarda e pegue a Socom Supresser. Depois que Meryl abrir o portão, entre e equipe o Thermal Goggles para ver os sensores. Quando eles subirem, passe andando por baixo, espere o próximo subir e passe. Repita até chegar ao portão. Equipe o Card Level 2 para abri-lo.

Pátio do tanque

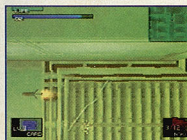
Equipe o Mine Detector ou o Thermal Goggles para saber onde há minas. Ao enfrentar o tanque de guerra, use uma Chaff Grenade e aproxime-se dele sem ser atingido. Fique perto dele para evitar os tiros mais potentes, jogue granadas sobre o tanque e fuja dos tiros de metralhadora. Após vencê-lo, você recebe o Card Level 3.

Depósito de Armas Nucleares

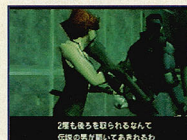
Pegue um Ration no final da escada, volte e passe por debaixo da porta. Não chame a atenção dos guardas. Suba a escada, vá ao elevador e desça para o B1.

Subsolo B1 - Escritório

Entre pela porta à frente do elevador, elimine o guarda e equipe o Card Level 3. Abra umas salas e pegue o lança-mísseis Nikita. Pegue o Ration no banheiro masculino e desça para o B2.

Subsolo B2 - Laboratório

Fique de frente para o chão eletrificado e dispare um míssil. Controle o míssil pelo corredor até ele chegar ao painel da animação. Fazendo isso você desativa a eletricidade. Equipe o Card Level 3, abra a terceira porta e pegue o Gas Mask.

Investigue as salas, siga para a última sala do corredor, use a Chaff Grenade. Não atire no robô-ninja: ataque-o com socos e fuja de seus golpes. Com ele invisível, equipe o Thermal Goggles e acerte-o com muitos socos. Quando ele ficar se teleportando, use uma Chaff Grenade para paralisá-lo e acerte-o. Por fim, ele ficará envolto em uma bola de energia. Use a Socom e acerte-o de longe. Depois de derrotá-lo, você salva o cientista e recebe dele o Card Level 4. Equipe-o e volte pelo mesmo corredor do qual você veio. No final do corredor, abra a sala ao lado do gerador que você destruiu e pegue o Night Vision Goggles (óculos de visão noturna).

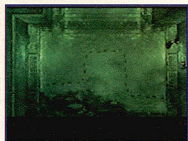
Subsolo B1 - Escritório

Entre pela porta da frente do elevador, elimine apenas o guarda da esquerda e equipe o Card Level 4 para pegar o Cardboard B na salinha. Fale com o guarda que sobrou e siga-o até o banheiro feminino. Depois da animação você receberá o Card Level 5 e a Pal Key.

Equipe o Card Level 5 e entre pela porta entre o elevador e o banheiro masculino. Investigue a sala. Meryl entra em transe e atira em você. Use uma Stun Grenade para tirá-la de ação. Contra o verdadeiro inimigo, equipe o Thermal Goggles, acerte-o quando ele estiver invisível, agache-se e escape dos móveis. Quando ele for mandar os móveis de volta, levante-se e acerte-o. Faça isso até a energia dele chegar ao meio. Ele controlará Meryl, use a Stun Grenade nela. Use o esquema inicial para vencê-lo, agachando-se para escapar dos móveis e usando o Thermal Goggles quando ele estiver invisível. Depois de derrotá-lo, siga pela passagem que se abriu.

Espionagem é... Metal Gear Solid

As Cavernas

Rasteje pelo buraco, jogue uma Stun Grenade nos lobos e equipe o Night Vision Goggles. Nesta caverna há dois buracos: em um você encontrará o item Diazepan e no outro a porta na qual está Meryl. Equipe o Card Level 5 para abrir a porta.

Sniper's Ground 1

Siga os passos de Meryl para não pisar nas minas. Veja a animação e volte até a garagem do tanque. No caminho de volta, tome cuidado na área em que você enfrentou o tanque: há muitas minas e câmeras. Chegando na garagem, desça para o B2.

Equipe o Card Level 5 e abra a sala que faltava. Acione o Thermal Goggles, veja os sensores lasers e passe agachado por eles através do espaço ao lado do barril. Pegue a PSG1 e volte até Meryl.

Use um Diazepan (ou não use), equipe a PSG1 e encare a franco-atiradora Wolf. Acerte-a sempre que ela sair do esconderijo. Vencendo-a, siga pelo corredor e você será capturado.

Tortura/Prisão

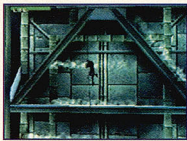
Quando estiver sendo torturado, aperte Select para desistir e você será arrastado para uma cela. Um cientista aparece e entrega a você o Card Leve 6, Scarf e Ketchup.

Quando o guarda correr para o banheiro, esconda-se embaixo da cama. Ele volta e abre a cela para investigar. Ataque-o quando estiver de costas. Corra para a sala de tortura e pegue seus itens na caixa. Junto deles há uma bomba. Abra o menu de itens, aperte ● sobre a bomba para jogá-la fora, corra para o elevador e siga para o B2.

Subsolo B2 - Depósito

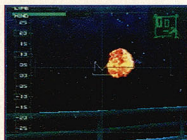
Volte ao local em que você enfrentou Ocerot e use o C4 para explodir a parede do corredor. Jogue uma Chaff Grenade para confundir as câmeras, equipe o Card Level, abra as salas, encontre munição e uma câmera fotográfica. Volte ao local em que você foi capturado e equipe o Card level 6 para abrir a porta.

Torre 1

Entre e o alarme dispara. Pegue a corda, munições e corra. Elimine os guardas que estão no seu caminho e suba as escadas.

Surge um helicóptero na torre. Desça pela lateral da torre com a corda. Desvie-se dos tiros e desça apertando o botão X. Na plataforma, acerte os guardas usando a arma PSG1. Corra para a próxima sala e pegue a Stinger Launcher.

Ninja

Torre 2

Desça e veja a escada destruída. Suba de volta e você encontrará o cientista. Continue subindo as escadas e use Chaff Grenades sempre que houver câmeras. Ao chegar no topo da torre o helicóptero reaparece.

Esconda-se atrás das paredes para evitar os tiros do helicóptero e acerte-o usando a Stinger Launcher quando ele parar de atirar. Derrote-o, volte ao elevador e desça ao 1º andar. Dentro do elevador você enfrenta quatro inimigos invisíveis. Equipe o Thermal Goggles e use a arma Fa-Mas para vencê-los. No 1º andar, equipe o Card level 6 para abrir a porta e use Chaff Grenades nas câmeras.

Sniper's Ground 2

Aqui você enfrenta Wolf novamente. Use um Diazepan (ou não use), equipe a PSG1 e acerte-a quando sair de trás das árvores. Depois das animações, equipe o Card Level 6, vasculhe completamente as salas laterais para encontrar munições e itens, entre eles o Cardboard C. Mas tome muito cuidado com as câmeras de segurança espalhadas pelo local. Siga para a sala na extrema esquerda do pátio, jogue uma Chaff Grenade e desça pela escada. Coloque agora o CD 2 no console.

CD 2 - Sala de Fundição de Metais

Elimine o primeiro guarda com a Socom. Pegue as munições e siga para a plataforma ao lado. Ande encostado na parede e quando a caixa vier em sua direção, aperte X para abaixar. Na outra plataforma, desça a escada, elimine o guarda e entre pela porta menor. Use uma Chaff Grenade nas câmeras e pegue o Body Armor. Faça o caminho de volta e entre pelo portão.

Poço do Elevador

Siga para a plataforma e acione o painel. Na descida do elevador, acabe com os guardas que aparecem. Ao chegar, use uma Chaff Grenade, corra para a próxima plataforma e acione o painel. Não tente pegar os itens, pois esta área está minada. Equipe o Card Level 6 e abra o portão.

Sala Congelada

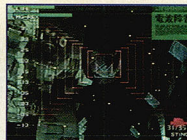
Surge o chefe Raven. Esconda-se atrás dos containers e evite as rajadas. Acerte-o usando a Stinger Launcher ou a Nikita, sempre que o pegar desprevenido. Depois de vencê-lo, equipe o Card Level 7 que acabou de ganhar e vá até a próxima porta.

Corredor

Use duas Chaff Grenades para cegar as muitas câmeras que estão neste corredor, equipe o Carl Level 7 e vá para a porta.

Metal Gear Rex

Suba todas as escadas até chegar à sala de controle, veja a animação. Volte pelo mesmo caminho e, na entrada desta fase, siga à esquerda, use uma Chaff Grenade e vá para a água. Procure a Pal Key que caiu na água. Se você encontrar um item chamado "Bomb", abra o menu de itens e aperte ● sobre a bomba para descartá-la. Volte à sala de controle.

Na sala de controle, jogue uma Chaff Grenade, equipe a Pal Key e mexa nos controles do primeiro computador. Volte à Sala Congelada, equipe a Pal Key e espere-a ficar totalmente azul. Volte à sala de controle e use-a no segundo computador. Retorne à sala de fundição de metais, equipe a Pal Key e espere-a ficar vermelha. Volte à sala de controle e use-a no último computador. Ao acioná-lo, a porta se fecha e a sala se enche de gás. Aperte select e ligue na freqüência do cientista que é 141.12. Ele abre a porta para você, saia e siga Liquid Snake em sua tentativa de fuga.

Contra Metal Gear Rex, use a Chaff Grenade para que ele não dispare mísseis. Equipe a Stinger Launcher e atire em seu ombro esquerdo. Repita até derrotá-lo. Surge uma animação e você o enfrenta novamente. Fique mais ou menos próximo dele para evitar os mísseis e atire com a Stinger Launcher em sua boca.

Depois de eliminar a Metal Gear Rex, você enfrenta Liquid Snake numa luta corpo-a-corpo. Dê socos e chutes sem cair da plataforma. Derrote-o antes do tempo acabar.

A perseguição

Pegue o Ration e siga pela porta, fuja dos guardas, pegue outro Ration e entre no carro. Use a metralhadora para explodir os barris. Na fuga, elimine os guardas, acerte o maior número de tiros possíveis em Liquid Snake. Agora é só curtir a animação final do game e ver o seu desempenho.

Ferocidade total em Cardinal Syn

Combates medievais, num jogo sanguinário

Por Antonio Saraiva

Humanos e monstros se enfrentam em combates cruéis, em plena Idade Média. Os guerreiros não têm dó uns dos outros e as espadadas são mortais. Cardynal Sin é tão bom e bonito, quanto sanguinário. Por isso mesmo, nos Estados Unidos, o jogo saiu recomendado para jogadores com mais de 18 anos.

A qualidade visual do game é espantosa. Os cenários mudam de posição conforme a luta acontece, há efeitos de luz animalescos e a movimentação é muito real. Já a jogabilidade exige muito treino, pois muitos comandos são complicados e difíceis de executar. O jogo traz oito personagens selecionáveis e dez secretos habilitáveis, por enquanto, com Gameshark (veja na seção de dicas). Cada personagem secreto tem seu próprio estágio e cenário.

Variedade de modos

Cardinal Syn traz muitas opções:

Tournament - Escolha os personagens e lute contra todos os outros.

2 Player Versus - Lute com qualquer personagem contra um amigo.

Survival - Vença o maior número de inimigos possível com apenas uma barra de energia.

Team Mode - Lutas entre grupos de quatro guerreiros.

Training - Treine os golpes e movimentos de seus lutadores.

O cenário interage na ação e pode ajudar ou prejudicar você

Aperte os botões R1 + ■ quando o inimigo cair e acerte-o no chão

Este é o cenário secreto da Syn

Este mapa indica as próximas lutas

Comandos

Botão L2 - Correr	Botão ■ - Ataque médio
Botão R1 - Pular	Botão ● - Defesa
Botão ▲ - Ataque alto	Botões ← + ● - Contra-atacar
Botão X - Ataque baixo	Botão L1 - Empurrar

CARDINAL SYN

Playstation, Luta, da 989 Studios, 1 ou 2 jogadores.

8,7 Gráficos e som ótimos. Os comandos são difíceis de aprender e o jogo é muito violento.

Vença o inimigo com apenas um golpe

Alguns combos têm movimentos (mostrados entre parênteses) que permitem uma seqüência para vencer seu adversário com apenas um golpe. O ataque é poderoso e pode cortar partes do corpo de seus rivais. Mas o golpe só funciona se você estiver jogando nos assaltos dois, três ou final.

Mongoro

Movimentos especiais

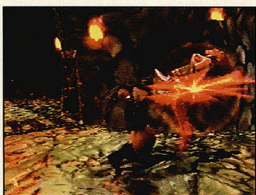
Midsection Swipe - ← + ■
High/Low Swipe - ← + ▲, ▲
Headbutt/Midscetion Swipe - → + ▲, ■
Rising Juggle Swipe - ↑ + ▲, ■
Projectile - ↓ + X
Magia - ←, ← + X

Golpe final

→ + ■, ▲, ■, ■ (→ + ■)

McKrieg

Movimentos especiais

Gold Digger - ← + X, X

Miner Headache - → + X, ■

Twisting Backlash - ← + ■, ■
Projectile - ↑, ↑ + R2

Golpes finais

▲, ▲, ▲, ■ (→ + ■)
→ + ■, ▲, ▲, ■ (→ + ■)

Vanguard

Movimentos especiais

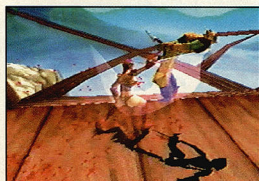
Round Table - ← + X, ← + X, ← + ■
Royal Thrust - → + ▲
The Knighting - ← + ▲
Projectile - → → + R1
Magia - ← + ▲

Golpes finais

▲, ■, ■, ■ (← + ■)
→ + X, ■, ■, ■ (← + ■)
→ + ■, ■, ■, ■ (← + ■)

Orion

Movimentos especiais

Lethal Cartwheel - ← + ▲
Queen of Hearts - ↑ + ■, X, X

Juggle Slice - ← + ■, X

Slice Down/Up - ↑ + ▲, X
Projectile - ↓ ↓ + ▲

Golpes finais

→ + ■, → + ▲, ■, ■ (→ + X)
→ + ▲, → + ▲, ■, ■ (→ + X)

Nephra

Movimentos especiais

Pyramid - ← + ■, X
High Glyphics - ← + ▲, X
Two-Hit Slice - ← + X, ▲
Projectile - ↓↓ + R1
Magia - ←← + R2

Golpe final

■, ▲, ■, ■ (← + ■)

Hecklar

Movimentos especiais

The Jig - ← + ■, ■
Tumbling Act - ← + ■, X
Jumping Jester - ← + ▲, esquerda + ▲
Leapin' Lizards - → + ▲
Top Down Slice - ← + ▲, X
Jumping Jacks - ↑ + ▲, ▲
Jumping Downward Slash - ↓ + ▲, ▲
Projectile - ↑ ↑ + R1
Magia - →→ + ■

Golpes finais

▲, ▲, ▲, X, ↓ + ▲, ▲ (↑ + ▲)
■, ■, ■, ▲, → + ■ (↑ + ▲)
→ + X, ■, ■, ▲, → + ■ (↑ + ▲)

Vodu

Movimentos especiais

Talisman - ↓ + X
Voodoo Spirit - → + ▲, ▲
Projectile 1 - ← + R1
Projectile 2 - ↓ ↓ + R2
Magia 1 - → + X, ▲
Magia 2 - ↑ + ▲, ▲
Magia 3 - ↓ + ▲, ▲
Black Magia - →→ + R1

Golpes finais

▲, ■, ■, ▲, ← + ■ (↑ + X)
■, ■, ■, ▲, ← + ■ (↑ + X)
→ + X, ■, ■, ▲, ← + ■ (↑ + X)

Bimorphia

Movimentos especiais

Split Personality - ← + ■, ■
Dual Shock - ← + X, ▲
Low Blow Combo - → + ■, X
Projectile 1 - →→ + ■
Projectile 2 - →→ + X
Magia - ↓ ↓ + ■ + X

Golpes finais

■, ▲, ■, ■, (← + ■)
→ + ▲, ▲, ■, ■ (← + ■)

Finkster

Movimentos especiais

Bowl You Over - → + X
Thief Dance - → + ■, ■
Cuthroat - ← + ■, ▲

Stealth Elf - ← + ▲, ▲

Projectile - ↑↑ + ▲
Magia - ↑↑ + ■

Golpes finais

■, ■, ■, ■, ← + ■, ← + ■ (→ + ■)
■, ■, ■, ■, ← + ■, ← + ■ (→ + ■)
→ + ▲, ■, ■, ■, ← + ■, ← + ■ (→ + ■)
← + X, ■, ■, ■, ← + ■, ← + ■ (→ + ■)

Juni

Movimentos especiais

Juniper's Bloom - → + ■, ▲
Flip - ↑ + ▲
Flop - ← + ▲

Fairy Tale - ↓ + ▲, X

Fairy Spin - ← + ■, ▲
Projectile - ←← + R2
Magia - ↑↑ + ▲

Golpes finais

■, ■, ■, ■, → + ■, → + ■ (← + ■)
→ + ▲, ■, ■, ■, → + ■, → + ■ (← + ■)

Stygian

Movimentos especiais

Row Your Bones - ■ + X
Bag of Bones - ← + ■, X
Throat Slash - ← + ■
High-Low Slash - → + ■, X
Rolling Double Slash - ← + X, X, ■
Fetch thd Bones - →→ + ■
Magia - ↓↓ + ▲

Golpes finais

▲, ▲, ▲ (← + X)
■, ▲, ▲ (← + X)

Plague

Movimentos especiais

Dead Dancing - ← + ▲
Low-High Smash - ↑ + X, ▲
Rising Five-Hit Annihilation - ← + X, ▲, ▲, ▲
Backward Rising Smash - ← + ■
Double Jeopardy - → + ■, X
Projectile - ↓ + ■
Magia - ↑↑ + ▲ + R1

Golpes finais

▲, ▲, ▲ (←+ ▲)
■, ▲, ▲ (← + ▲)

Mestres finais

Syn

Movimentos especiais

Ataque 1 - → + X
Ataque 2 - → + ▲
Ataque 3 - ← + ▲, ▲
Ataque 4 - ← + ■
Projectile - →→ + R1
Magia - ↓↓ + ▲

Golpe final

■, ■, ■, ■, ↓ + ▲

Kron

Movimentos especiais

Voar - R1 (fique apertando para permanecer no ar)
Ataque 1 - ■ + R1
Ataque 2 - No ar, → + ■
Ataque 3 - No ar, → + ▲
Ataque 4 - No ar, → + X
Ataque 5 - No ar, ↓ + X
Ataque 6 - No ar, ← + ■
Projectile - → + ▲

Golpe final

▲, (→ + ▲)

Personagens secretos

Kahn

Movimentos especiais

Shishkabob - → + ■, ■
Midsection Swipe - ■ + X
Uppercut, Midsection Swipe - ↑ + ▲, ■

Magia - →→ + ▲

Pilage and Slaughter - ↓ + ▲, ■
Projectile - → + ▲

Golpe final

■, ▲, ■, ■ (← + ▲)

Redemptor

Movimentos especiais

Falling Angel - ← + X, X
Pansy - esquerda + ▲, ▲
Redemption - ↑ + ▲, X
Projectile - ↑, ↑ + R2
Magia - ↑, ↑ + X

Golpes finais

▲, ■, ■, ■ (← + X)
← + ■, ■, ■, ■ (← + X)

Moloch

Movimentos especiais

Cold Blooded - ↑ + ▲
Lizarda Lunge - ← + ▲
Projectile - →→ + ▲

Golpes finais

→ + ■, ▲, ▲, ■ (↑ + ■)
→ + ▲, ▲, ▲, ■ (↑ + ■)

Mongwan

Movimentos especiais

Chop Suey - ← + ■, X
Idol Worship - → + X, ▲
3-hit Slash - ↑ + ■, X, X
2-hit Cartwheel Slash - ← + ▲
Projectile - ↑↑ + R1
Magia - ↑↑ + R2

Golpes finais

→ + ■, → + ▲, ■, ▲ (→ + ▲)
→ + ▲, → + ▲, ■, ▲ (→ + ▲)

Cace aliens em Contra

Extraterrestres querem conquistar a floresta Amazônica

Por Humberto Martinez

Os alienígenas estão invadindo a floresta Amazônica e cabe a Ray evitar isso sozinho. Contra é um game clássico, que volta na melhor de suas versões. A primeira fase lembra bastante os jogos antigos, mas as semelhanças param por aí. Da segunda etapa em diante você entra em um mundo totalmente tridimensional, com cenários amplos e muito legais. O ângulo de visão muda dependendo da fase: pode ser em terceira pessoa ou por cima da cabeça do personagem.

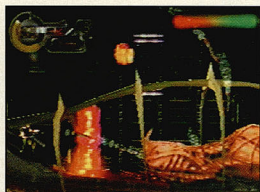
Jogo difícil

Não adianta só sair atirando feito um louco. Ao longo das dez fases, você também tem de resolver quebra-cabeças, procurar por interruptores para abrir portas, destruir geradores, entre outras tarefas. Para você se dar bem existem vários movimentos novos e uma jogabilidade ótima. O único problema é que a dificuldade, às vezes, é grande demais. Mas a diversão é certa para quem já conhece os outros Contra.

THE CONTRA ADVENTURE

Playstation, Ação, da Konami, 1 jogador.

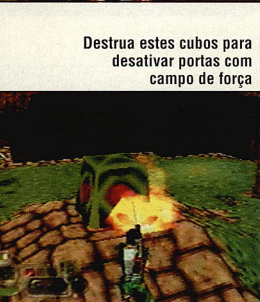
9,0 Ação do começo ao fim. Bons gráficos, jogabilidade precisa e sons que dão realismo.

Atire nas caixas amarelas ou nas naves para ganhar armas ou vidas

Use os mísseis teleguiados para matar facilmente os chefes do trem

INCOMING MESSAGE

No Basic Training você aprende a usar os comandos no game

A arma normal, com mira laser, é uma das melhores para vencer o chefe

Segure R1, pule para os lados para fugir dos ataques e contra-atacar ao mesmo tempo

Destrua estes cubos para desativar portas com campo de força

Comandos

▲ - Superbomba	L2 - Olhar para baixo
■ - Atirar	R1 - Aperte-o e segure para andar de lado
● - Selecionar armas	R2 - Agachar-se
X - Pular	Select - Girar 180º
L1 - Olhar para cima	

Dezaemon 3D

Inimigos atacam sua nave por todos os lados. É pura ação!

Por Odair Braz Junior

Um inferno espacial aguarda os aficionados por jogos de nave neste cartucho. O desafio é alto: graças aos cenários tridimensionais, os inimigos aparecem por baixo, por cima e dá para acertar uma nave que está muito abaixo da sua. Há ainda o Edit Mode, que permite fazer seu próprio jogo desde os cenários até o tipo de arma que seus inimigos disparam. Mas está tudo em japonês. A jogabilidade precisa e efeitos sonoros bons completam a diversão.

Ao ataque

Sua nave tem dois sistemas de tiros: um normalzinho (botão A), que dispara na seqüência e o de mira automática (botão B) que trava assim que você passa sobre o inimigo, aí é mandar bala. Alguns oponentes só podem ser destruídos assim. Há ainda o modo Usagi. Parece desenho animado infantil, é todo colorido e cheio de bichos.

Comandos

A - Tiro seqüencial
B - Tiro com mira
Z - Turbo
R - Bomba

Contra os chefes use a mira automática. Ela trava direto no ponto fraco

Pegue as cápsulas flutuando no espaço. Você ganha escudos como este

Contra muitos inimigos dispare a bomba apertando R e destrua tudo de uma vez

Você pode explodir naves que estão muito abaixo usando o tiro com mira

O modo Usagi parece desenho animado. Mas é bem difícil

Este é o Edit Mode: aqui dá para criar um novo jogo

Os disparos

Este é o tiro normal. É só apertar A

Este é o tiro com mira automática. Sobrevoe o inimigo e aperte B

Nintendo 64, Ação/Nave, da Athena, 1 jogador. Cartucho japonês.

Ótima diversão com gráficos, jogabilidade e sons muito bons.

Iggy's é esquisito mas legal

Corridas malucas com bolinhas loucas

Por Odair Braz Junior

Um game estranho, cheio de bolinhas que apostam corrida em cenários muito loucos e coloridos. Em Iggy's Reckin' Balls você escolhe uma das bolas com rosto, uma das dez pistas e sai em disparada para chegar na frente dos outros. Os trajetos são todos quebrados, com Loopings iguais aos das montanhas-russas e, na maior parte do tempo, você terá de saltar de uma plataforma baixa para uma mais alta. Há quatro modos de jogo: Race (competição normal), Battle (vença os adversários num mata-mata), Time Trial (complete a volta no menor tempo possível) e Mix Up (misture várias pistas diferentes e crie uma nova).

Treine muito

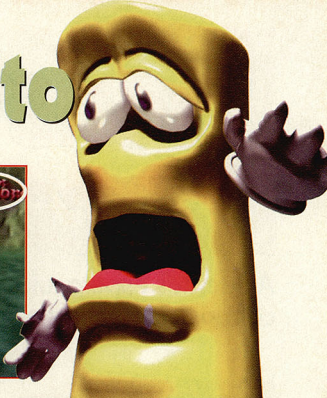
Os gráficos são legais e muito bem feitos. Eles são todos tridimensionais, enormes e cheios de cores fortes. A jogabilidade é boa e responde bem aos seus comandos. Mesmo assim é bom treinar antes para ganhar agilidade na mão e ficar rapidinho. O jogo traz músicas eletrônicas que combinam totalmente com o desafio. Mas pode ir se preparando: no nível de dificuldade mais alto, a vitória é difícil.

IGGY'S RECKIN' BALLS
Nintendo 64, Corrida, 1 a 4 jogadores.
9,1 Diversão total com ótimos gráficos, som e jogabilidade.

No modo Time Trial há um recorde indicado na tela (no alto, à direita). Faça melhor usando a supervelocidade

Atenção nas plataformas: a bolinha não gruda em todos os lugares. Use estas partes com cores diferentes para subir

Agarre os rivais que estão na sua frente

Use o botão Z para acionar itens como este da supervelocidade

Jogando em duas pessoas a tela se divide, os gráficos continuam bons e a velocidade também

As cores dentro do símbolo (embaixo, à esquerda) indicam seus itens

Comandos

- → - Andar para a frente
- ← - Andar para trás
- A - Pular
- B e R - Soltar o gancho para subir
- A↓ - Descer plataforma
- A↑ - Sobir plataforma
- Z - Utilizar item

Pneus voam em Nascar 99

Acidentes espetaculares com os carrões americanos

Por Roberto Sadovski e Odair Braz Junior

Que tal competir no campeonato mais veloz do mundo? Essa é a proposta de Nascar 99, um jogo com velocidade alucinante. As provas acontecem em pistas ovais (com exceção de dois circuitos) com carros que chegam a 300 km/h. Você escolhe entre os 31 pilotos que são ídolos nos Estados Unidos.

Realismo total

Nascar 99 é de um realismo espantoso. Os gráficos superam qualquer versão para Playstation e a jogabilidade é boa. O desafio é alto: a velocidade é tão grande que multiplica a emoção e qualquer erro pode destruir o carro. O acerto da máquina é essencial para uma boa performance. São três os modos de jogo: Quick Race (corrida curta), Single Race (corra apenas uma prova) e Championship (campeonato completo). As pistas são fiéis às verdadeiras e todas têm suas particularidades. Agora é só apertar bem os cintos, ter atenção máxima e rezar muito para não se espatifar nos muros.

NASCAR 99

Nintendo 64, Corrida, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores.

9,0 Diversão alucinante. Ótimos sons, gráficos e jogabilidade.

Se você bater no muro ou em outro carro pode perder um pneu

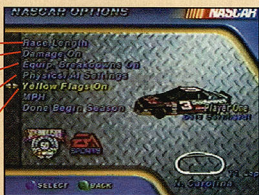
Solte o acelerador e volte ao traçado certo. Evite frear num circuito oval

Jogar em dupla é muito emocionante e a qualidade gráfica é a mesma

Se você vencer, o piloto sai do carro e vai para a galera na maior alegria

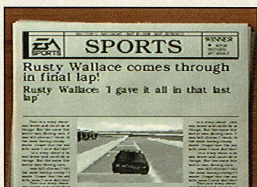
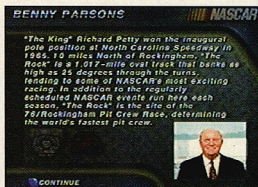
Tela de acerto do carro

Nos boxes: certifique-se que os riscos vermelhos estão na tela. Senão nada acontece

Tela de Opções

Os acidentes são espetaculares e, dependendo do caso, você fica fora da corrida

A bandeira amarela indica acidente

A visão de dentro é emocionante!

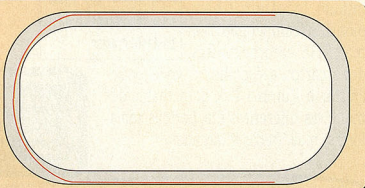
Siga a faixa preta no chão: ela mostra o melhor traçado da pista

O jornal conta o que aconteceu

Antes das provas os narradores apresentam a pista. Mas não há som

Comandos

- **A** - Acelerar
- **B** - Frear
- **C↑ ou ↓** - Mudar a visão
- **C→** - Limpar a tela
- **R** - Aumentar marcha
- **Z** - Diminuir marcha

Feche os rivais e proteja sua posição

Nos circuitos ovais

Faça a curva certa nos ovais: na reta, vá o mais grudado possível do muro. Próximo da curva, solte o acelerador, busque a tangência e volte a acelerar

GT 64 decepciona

Não pode faltar velocidade num game de corrida. Neste faltou!

Estradas do Japão, EUA e Europa formam os circuitos para as corridas deste GT 64. Mas o jogo sofre de uma falta de realismo impressionante: é impossível fazer cuvas perfeitas, pois o game não respeita as leis da física e a sensação de velocidade é quase nula. Existem os modos Championship (campeonato) e o Modo Battle (para dois jogadores). Os gráficos são bons, mas o som e a jogabilidade não agradarão quem busca a perfeição nas corridas.

GT 64
CHAMPIONSHIP EDITION
Nintendo 64, Corrida, da Ocean, 1 a 4 jogadores.

7,5 Gráficos legais, mas a jogabilidade é ruim e o som é fraco.

Qualquer raspão nas laterais da pista acaba com suas chances de vitória

Nesta tela você pode escolher quais pilotos serão seus adversários

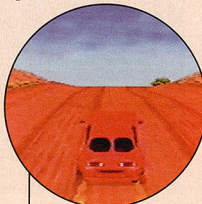
Comandos
Botão A - Acelerar
Botão B - Frear
Botões C↓ ou C↑ - Mudar a visão
Botões C ← ou → - Retrovisor
Botão R - Aumentar marcha
Botão Z - Diminuir marcha

Cruis'n World

Rachas malucos ao redor do planeta

Corridas alucinadas em pistas do mundo inteiro. Com gráficos bonitos e jogabilidade boa, a continuação de Cruis'n USA aposta na diversão. São dois modos de jogo: Cruis'n World (disputas no mundo todo) e o Championship (campeonato normal). Há catorze países, doze carros a escolher e você pode ajustar o Rumble Pak para reagir de maneiras diferentes em batidas mais fortes, mais fracas e largadas.

Nintendo 64, Corrida, da Nintendo, 1 a 4 jogadores.

8,6 Muita diversão com gráficos legais, bom som e jogabilidade bastante precisa.

Aperte A repetidas vezes para queimar o chão e ganhar alguns segundos

A Muralha da China está cheia de atalhos legais para você

Comandos
A - Acelerar
B - Frear
R - Aumentar marcha
Z - Diminuir marcha
C↓ - Turbo
C↑/C→ - Mudar a visão do carro
C← - Rádio
L - Buzinar
A + B - Derrapar

Aperte o turbo antes de uma rampa, dê cambalhotas e ganhe pontos

Choro Q

Pé na tábua com carrinhos de brinquedo

Rachas disputados com carrinhos de brinquedo em pistas que lembram muito Mario Kart e Diddy Kong Racing. Nas corridas dá para usar várias armadilhas e itens para atrapalhar a vida dos adversários. Quando você vence uma disputa pode retirar peças dos carros rivais e colocá-las no seu. Isso faz seu desempenho melhorar bastante. Ainda dá para montar suas próprias pistas com diferentes tipos de terrenos e itens. Os gráficos são legais, a jogabilidade é precisa e jogar com mais três amigos é diversão garantida.

Use e abuse dos especiais para vencer os adversários

Faça as curvas fechadas usando R ou L para passar sobre as setas de turbo

Há muitos atalhos como este e vale a pena entrar neles

Comandos
- A - Acelerar
- B - Frear
- Z - Usar os especiais
- R/L - Curvas fechadas
- C→ - Mostrar velocímetro ou trajeto
- C↓ ou ↑ - Move a câmera

CHORO Q

Nintendo 64, Corrida, da Takara, 1 a 4 jogadores. Cartucho japonês.

8,8 Bons gráficos, jogabilidade e som. Mas a língua japonesa atrapalha.

Rakuga Kids

Luta para quem está aprendendo a jogar

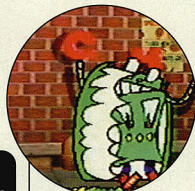
Este game foi feito para agradar jogadores com 7 anos ou menos, que estão começando agora nos jogos de luta. Os personagens são todos desenhados, como nos livros, e mandam magias com carruagens e elementos dos contos de fadas. As músicas até que são legais e há bons golpes especiais. Mas infelizmente, os comandos dificultam a execução dos ataques, justamente num game que deveria ser mais simples, para conquistar os mais novos.

Segure o Direcional para frente ou para trás e aperte R para dar golpes especiais

Nintendo 64, Luta, da Konami, 1 ou 2 jogadores. Cartucho japonês.

7,8 Um jogo criativo, com clima infantil, mas com golpes difíceis de executar.

Entre no Practice para treinar golpes e combos antes de se aventurar no History Mode

Comandos
- Z - Provocação
- A - Soco fraco
- B - Chute fraco
- C← - Soco médio
- C→ - Chute forte
- C↑ - Soco forte
- C↓ - Chute médio
- R - Especial

Aperte soco forte próximo ao adversário para agarrá-lo

Lute com a garotada de Pocket Fighter

- É um dos melhores jogos do Saturno
- Inovador, permite usar ou não o cartucho de expansão de memória
- Todos os golpes desta matéria valem também para o Playstation

Por Humberto Martinez

Depois dos fliperamas e do Playstation, os astros mirins de Pocket Fighter chegam ao console da Sega, sem dever nada aos anteriores: é o mesmo jogo do Playstation, com ótima diversão, resposta precisa dos botões, modos de jogo bastante variados e cheio de situações engraçadas.

Ótima inovação

Este jogo é o primeiro compatível com o cartucho de expansão de memória da Sega que roda sem ele. Ou seja, quem não tem o cartucho pode jogar também. As lutas ficam um pouco menos velozes e alguns efeitos sonoros somem, mas é só. Não percebemos outros resultados que comprometam a sua diversão.

Recursos nas lutas

São os mesmos da versão Playstation:

Flash Combos - Seu lutador se transforma e acerta vários golpes encadeados de uma vez só.

Ataques Especiais - Tiram muita energia dos rivais. Para acioná-los, pegue todas as jóias (rubis, diamantes etc) que aparecem. Quanto mais jóias, mais fortes os golpes.

Modos de Luta

Arcade Battle - Modo fliperama. Escolha um personagem e encare quem aparecer pela frente.

Running Battle - Enfrente onze rivais na seqüência com apenas uma barra de energia.

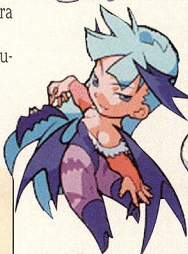
Free Battle - Você e um rival em lutas isoladas.

Trainning - Modo para treinar.

Legendas de golpes

Letra S = Soco - Use o botão A
Letra C = Chute - Use o botão B
Letra E = Ataque Especial - Use o botão C
Provocação - Aperte o botão X

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Compatível com o cartucho de expansão de memória da Sega.

9,5 Gráficos, sons e jogabilidade ótimas. Diversão garantida.

Ataques Especiais

Basta apertar o botão C. Use-o o mais próximo possível do rival. São indicados na matéria com a letra E

Flash Combos

Seu personagem encadeia golpes combinados e poderosos. Confira agora todos eles:

Botão A = Soco   Botão B = Chute

AAAA	AABA	ABBA	ABBB
AAAB	ABAB	AABB	ABAA

Suas Opções

GAME OPTION

DIFFICULTY	
DAMAGE LEVEL	
GAME SPEED	FREE
TIME COUNT	∞
ROUND (CPU)	3 ROUNDS
(VS)	5 ROUNDS
SCREEN MODE	ARCADE
SOUND MODE	STEREO

PRESS START TO EXIT

Difficulty - Dificuldade das lutas (1 a 8)
Damage Level - Força dos golpes (1 a 4)
Game Speed - Velocidades das lutas, de Free (livre) até Max (ultrarrápido)
Time Count - Tempo das lutas, de Slow (devagar) até infinito
Round CPU - 1, 3 ou 5 assaltos nas lutas contra o computador
Round Vs - 1, 3 ou 5 assaltos contra um amigo
Screem Mode - Escolha os cenários do Saturno ou do Arcade
Sound Mode - Estéreo/Mono
RAM Mode - Indica o uso do cartucho de 4 Megabytes de memória RAM

TELA DE JOGO

Veja como usar os marcadores do jogo

Sua barra de vida: acabou dançou!

Barra para Golpes Especiais: o número mostra o nível em que você está e cada golpe exige um nível. Indicamos no listão de golpes. Golpes não indicados funcionam no nível 1

Barras de força dos golpes. Acumule jóias e fortaleça as suas. Os desenhos nos três espaços são os movimentos da alavanca do fliperama. Todos estão nesta matéria, já com as setas do Direcional. Os números 1, 2 e 3 indicam o nível de força do golpe

Ataques, agarrões e defesas

Movimentos que servem para todos os personagens

Defesas

Defesa normal e aérea - No chão ou no ar, ← ou ↙

Cancelar defesa - → + especial

Superdefesa (Guard Crush) - Segure o botão de golpe especial e depois solte

Counter Attack - Depois da superdefesa faça, ← + especial

Agarrões

Normal e aéreo - No chão ou no ar, perto do rival, ← ou → + (S + C)

Forte e especial - Perto do inimigo, →↘↓↙← ou ←↙↓↘→, (S + C)

Agarrão de Morrigan contra Felicia

Ataques especiais

Mega Crush - Aperte E + C + S. Você precisa ter uma barra de energia mais uma barra de diamantes. Use perto do oponente, pois com este golpe você e ele vão perder as jóias que estiver estocadas. Pegue tudo de novo o mais rápido possível.

Ataque com itens - Depois de pegar um item, aperte ↙ ou ↘ + (C + E) para usá-lo.

Ataque Oiuchi - Com o oponente caído, aperte ↑ + S ou C, para acertar um golpe extra

Ataque Oiuchi da Ibuki contra Dan

Os golpes de todos os personagens

CHUN-LI

Kikou Ken - ←↙↓↘→, S
Hishou Kyaku - →↓↘, C
Hyaku Retsu Kyaku - Aperte C rapidamente
You Sou Kyaku - No ar, ↙ ou ↘, C

Spinning Bird Kick - ←↙↓↘→, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Kikou Shou - ↓↘→↓↘→, S
Rin Kai Shou - →↘↓↙←←↙↓↘→, S
Ha Zan Hishou Kyaku - ↓↘→↓↘, C

DAN HIBIKI

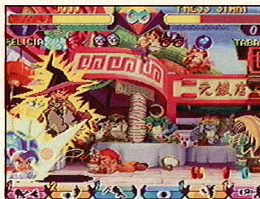
Ga Dou Ken - ↓↘→, S
Kou Ryuu Ken - →↓↘, S

Dan Kuu Kyaku - ↓↙←, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Shin Kuu Ga Dou Ken - ↓↘→↓↘→, S
Kou Ryuu Rekka - ↓↘→↓↘, C
Oyaji Blast - ↓↙←←←↙↓↘→, S
Jun Koku Satsu - S, S, →, C, E (No nível 3)
Chouhatsu Densetsu - ↓↘→↓↘→, Provocação

FELICIA

Sand Splash - ↓↘→, C
Rolling Buckler - ↓↘→, S, S

Hysteric Star - Aperte S rapidamente

Rolling Scratch - ↓↙←, S, aperte S rapidamente
Delta Kick - →↓↘, C rapidamente
Gamo Screw Rotate - 360º, (S+C)

Golpes especiais (Mighty Combos)

Please Help Me - →↘↓↙←↙↓↘→, S
Crazy For You - ←↙↓↘ →↘↓↙←, C
Dancing Flash - ↓↘→↓↘, S

GOUKI (AKUMA)

Gou Hadou Ken - ↓↘→, S
Zan Kuu Hadou Ken - No ar, ↓↘→, S
Gou Shou Ryuu Ken - →↓↘, S
Tatsumaki Zan Kuu Kyaku - ↓↙←, C
Shakunetsu Hadou Ken - →↘↓↙←, S
Ashura Sen Kuu - ←↓↙ ou →↓↘, (S+E) ou C
Hyakki Gou Shou - Aperte S depois do Hyakki Shuu
Hyakki Gou Sen - Aperte C depois do Hyakki Shuu

Messatsu Gou Hadou - ↘↓↙←↙↓↘→, S

Golpes especiais (Mighty Combos)

Hyakki Shuu - ↓↘→↗, S
Tenma Gou Zan Kuu - No ar, →↘↓↙←↙↓↘→, S
Messatsu Gou Shou Ryuu - ↓↘→↓↘, S
Shun Goku Satsu - S, S, →, C, E (com Level 3)

IBUKI

Kunai - No ar, ↓↘→, S
Kazekiri - →↓↘, C
Hi En - ←↓↙ , C
Tsumuji - ↓↙←, C, C, C ou ↓↙←, C, (↓+C), (↓+C)

Golpes especiais (Mighty Combos)

Kasumi Suzaku - No ar, ↓↘→↓↘→, S
Ji Rai Ya - →↘↓↙←↙↓↘→, C

Hayate - ↓↘→↓↘, S

KEN

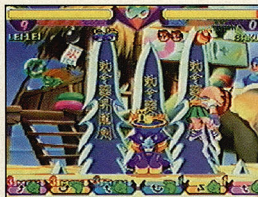
Hadou Ken - ↓↘→, S
Shou Ryuu Ken - →↓↘, S

Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙←, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Shou Ryuu Reppa - ↓↘→↓↘, S
Shin Ryuu Ken - ↓↘→↓↘, C, aperte S rapidamente
Shippuujinrai Kyaku - ↓↙←↓↙←, C

LEI-LEI

An Ki Hou - ↓↘→, S, segure S
Henkyou Ki - ↓↙←, S

Ji Rei Tou - ←↙↓↘→, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Ten Rai Ha - S, S, C, C, ↑
Rairai Kyuu - ↓↘→↓↘→, C
Ten Kai San - ↓↘→↓↘, S

MORRIGAN

Soul Fist - ↓↘→, S
Shadow Blade - →↓↘, S
Parasite Roll - ↓↙←, C

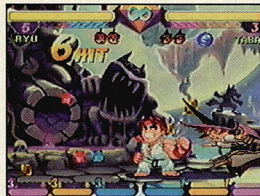
Golpes especiais (Mighty Combos)

Darkness Illusion - S, S, →, C, E
Death Blade - ↓↘→↓↘, S
Parasite Tempest - ↓↙←↓↙←, C

RYU

Hadou Ken - ↓↘→, S
Shou Ryuu Ken - →↓↘, S
Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙←, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Shinkuu Hadou Ken - ↓↘→↓↘→, S
Boufuu Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙←, ↓↙←, C

Reppuu Jinrai Shou - S, S, →, C, E

SAKURA KASUGANO

Hadou Ken - ↓↘→, S
Shou Ou San - →↓↘, S

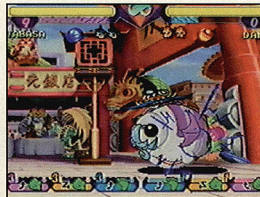
Shun Ka Shuu Tou - ←↙↓↘→, C, aperte C rapidamente

Golpes especiais (Mighty Combos)

Midare Harusame - ↓↘→↓↘, C

Shinkuu Hadou Ken - ↓↘→↓↘→, S
Haru Ranman - →↘↓↙←↙↓↘→, S

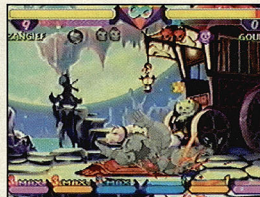
TABASA

Dragon Blow - ↓↘→, S
Reverie Sword - →↓↘, S

Dragon's Roar - ↓↘→, C

Golpes especiais (Mighty Combos)

Astron Cannon - ↓↙←↓↙, S
Untouchable Force - →↘↓↙←↙↓↘→, (S+C)
Dragon Apocalypse - ↓↘→↓↘, C, aperte S rapidamente

ZANGIEF

Screw Piledriver - 360º, (S+C)
Double Lariat - (S+E)
Banishing Flat - →↓↘, S

Iron Press - No ar, ↓↓, S

Golpes especiais (Mighty Combos)

Russian Beat - ↓↘→↓↘, C
Heavy Bite - ↓↙←↓↙←, (S+C)
Final Atomic Buster - 720º, (S+C)

Paula Toller, Toni Garrido, Rodolfo Abrantes, Roberto Frejat, Fernanda Abreu, Herbert Vianna.

"Eu Ligo A TV e A Festa Começa!"

Renato de Abreu Moura, estudante, telespectador da MTV

Quando o Renato de Abreu Moura, o Rê, quer dar uma festa, não tem quem segure. A qualquer hora do dia, ele pára o que estiver fazendo e chama os amigos, não sem antes colocar o som no máximo. E que amigos: Fernanda Abreu, Herbert Vianna, Roberto Frejat, Paula Toller, Toni Garrido e Rodolfo Abrantes. O primeiro time do pop sempre dá as caras por lá. E isso, muitas vezes, acaba fazendo com que os vizinhos reclamem do volume da TV.

E não são só os artistas brasileiros que freqüentam a casa do Rê. Bandas internacionais, cantores e cantoras de todos os gêneros e até astros de cinema podem marcar presença na festa que é a TV do Renato ligada na MTV.

A MTV faz parte da vida do Renato e de milhares de jovens, já que a MTV atinge mais de 16 milhões de domicílios no Brasil. É assim que eles encontram a música que mais gostam, comentada por pessoas que pensam e falam como eles. É o único lugar onde conseguem encontrar a sua tribo e onde descobrem os últimos lançamentos das suas bandas preferidas. É lá que eles conhecem novos cantores ou reverenciam os clássicos do rock. Só na MTV eles assistem os melhores videoclipes e recebem informações e notícias sobre o mundo em que vivem: shows, novos discos, moda, cinema.

A MTV faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, mesmo de quem não gosta de rock, festas, jeans e camisetas.

Faz parte da vida de quem assiste TV- além da MTV, a TVA, a DIRECTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o grupo Abril; faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!

Redneck Rampage

Arrebente alienígenas com um caipira americano

O caipira mais desbocado dos games está de volta nesta continuação de Redneck Rampage. São catorze níveis no estilo Doom, nas quais Leo tenta voltar para casa após um acidente com um OVNI. Os gráficos estão bem melhores do que os da primeira versão, as músicas e sons são caprichados e a jogabilidade é boa. Você controla Leo contra alienígenas que clonam motoqueiros, coelhos e o xerife da cidade entre outros. Os quebra-cabeças estão bastante complicados, mas é um game que vale o esforço.
Conf. Mín.: P90 MHZ, 16 MB RAM, 220 MB HD, Sound Blaster ou 100% compatível.

Você pode eliminar os animais clonados usando esta moto com metralhadoras

Quando você elimina um clone, não sobra nada para contar a história

RIDES AGAIN

PC, Ação, da Interplay, 1 jogador.

9,7 Ação sem parar, com gráficos, sons e jogabilidade excelentes.

Incidente em Varginha

Uma conspiração à brasileira

Um jogo de ação totalmente feito no Brasil. Aqui você tem de desvendar uma conspiração mundial envolvendo alienígenas. O jogo tem músicas e efeitos sonoros legais, a jogabilidade é meio complicada no começo, mas não compromete. Os gráficos são bons e há cenários incluindo o Corcovado, as estações de metrô e outros lugares do Brasil. Outra coisa boa é que o jogo não precisa ser instalado no micro porque roda direto do CD. Isso facilita muito.
Conf. Mín.: P100, 16 MB RAM, 5 MB HD, Win 95.

Os gráficos não decepcionam. Sua arma e os inimigos são bem definidos

PC, Ação, da Perceptum/Fábrica de Quadrinhos.

7,5 A jogabilidade é meio lenta. O som e os gráficos são bons.

O jogo tem animações legais, como esta do alienígena na cidade de Varginha

Pegue esta arma dentro da casa depois do lago

Arquivo X

Transforme-se no herói de Mulder e Scully

Os agentes Mulder e Scully caem numa cilada e o agente Craig Willmore tem de resolver o caso. Ele deve deve encontrar pistas em todos os lugares. O jogo é filmado como um episódio e os cenários são interativos. O game é difícil, exige muito inglês e as respostas levam a história para direções diferentes. Arquivo X é longo, mas os fãs vão adorar.

Conf. Mín.PC: P133, 16 MB RAM, 250 MB HD, CD-ROM 8x, DirectX 5.0, Win 95. Mac: Power Mac 120, Mac OS 7.1, 12 MB RAM, 250 MB HD, CD-ROM 4x.

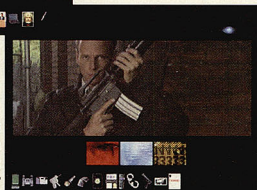
ARQUIVO X

PC/MAC, Adventure, da Eletronic Arts, 1 jogador.

9,0 Gráficos excelentes, jogabilidade e som bons. Diversão certa para quem curte desafio difícil.

Mulder na animação inicial do jogo. Repare também em itens como algema, armas e celular

Scully e a tela de respostas. São várias possíveis em cada situação

Os três quadros coloridos são o estilo das respostas que você poderá dar

SWAT 2

Jogue como policial ou bandido

Mudanças radicais marcam a nova versão de Swat. O jogo mudou de Adventure para Estratégia e você pode jogar como oficial da Swat ou como terrorista. Há muita ação recheada de tiroteios do começo ao fim. São trinta missões com objetivos variados, itens e armas. A jogabilidade é ótima, os gráficos são legais, bem detalhados e não exigem placa aceleradora. O Modo Multijogador estréia na série permitindo disputas por cabo serial, rede, modem ou até pela Internet. Dá para construir suas próprias fases.

Conf. Mín.: P133, 16 MB RAM, 90 MB HD, CD-ROM 4x, Win 95 ou 98.

Sua primeira missão pela Swat é prender as duas pessoas no interior desta construção

Nesta tela você equipa os seus personagens, mas precisa de dinheiro

Jogando como terrorista você precisa eliminar todos os oficiais da Swat

SWAT 2

PC, Estratégia, da Sierra/Brasoft, 1 a 4 jogadores via rede.

9,0 Melhorou em gráficos e jogabilidade. Não exige um supercomputador.

Bio Hazard 2 ao contrário

O game foi relançado e agora é compatível com o controle Dual Shock e com Saves do CD do jogo Director's Cut

Damos o melhor caminho para zerar a fase inédita, jogando do fim para o começo

Por Humberto Martinez

Bio Hazard 2 e Bio Hazard Director's Cut (Resident Evil 2 e Resident Evil Director's Cut, em inglês) foram relançados, agora compatíveis com o Dual Shock, o controle que vibra na mão e permite movimentação com o stick analógico. O jogo Director's Cut traz dois CDs. Um deles traz apenas Saves que permitem jogar, desde o começo, com os uniformes e personagens, armas infinitas nas três versões japonesas da série. Este CD traz um Save para um modo inédito, o Extreme Battle.

O novo modo

O modo Extreme Battle só funciona no CD Bio Hazard 2 - Dual Shock Version japonês. Nele, você joga do fim para o começo, volta ao laboratório e extermina de vez o vírus letal. Dá para jogar com Chris, Leon, Ada ou Claire e todas as portas estão abertas (menos as de acesso ao trem e a que leva até a rua). Um lance legal é que o game muda toda vez que você o joga, aumentando o seu desafio.

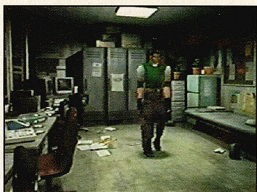
Extreme Battle

Primeiro estágio

Objetivo: chegar ao vagão-elevador, no primeiro andar do laboratório

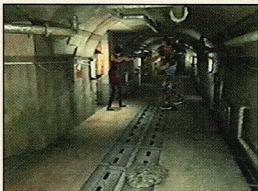
Não desperdice muita munição nestes zumbis e fuja deles

Procure por itens em todos os corredores e siga pelo que tem a luz branca

Siga em frente e suba as escadas. Cuidado: há um zumbi na saída da escada

Antes de entrar no vagão, entre nesta sala para pegar ervas e usar o baú

Segundo estágio

Objetivo: chegar ao portão que dá acesso aos limites da delegacia

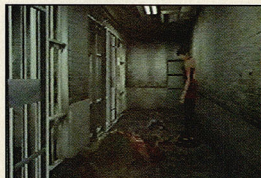
Siga pelos corredores, mate os zumbis para achar munições e vá até o bonde. Mate as plantas e, mais adiante, fique sobre a plataforma para acertar os cães

Entre na sala de bombeamento d'água, passe pelo corredor com zumbis. Vá ao 2º andar, mate a planta e pegue a arma R. Launcher

Volte e siga pelo esgoto até chegar aos elevadores. Pegue o da esquerda

Depois de vasculhar tudo à procura de itens, saia e passe com cuidado pelos zumbis que estão caídos na água

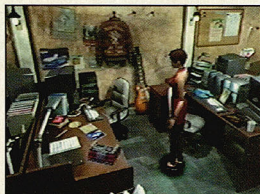
Terceiro estágio

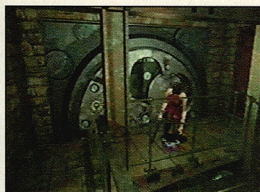
Objetivo: achar as bombas especiais

Na delegacia, procure pelas quatro bombas especiais. Não há como definir um caminho, porque elas mudam de lugar à cada novo jogo. Assim, vamos mostrar todos os lugares possíveis de encontrá-las.

Esta cela fica no subsolo da delegacia, perto da garagem

Saia do subsolo, vá à sala ao lado da escada e procure a bomba na mesa

No primeiro andar, siga por este corredor e entre na última sala à esquerda

A outra bomba está no primeiro andar, atrás da sala de reuniões, na lareira

No segundo andar, vá até a sala dos S.T.A.R.S. e procure uma bomba sobre a mesa do Chris

No segundo andar, siga pelo corredor ao lado do helicóptero destruído, entre na primeira porta à esquerda e siga até a última sala

No terceiro andar, suba a escada dentro da biblioteca e procure pela bomba no segundo andar da casa de máquinas

Passe pelo heliporto, desça as escadas e siga até a cabine que está depois dos carros

DICAS

As dicas, truques e códigos que publicamos são previamente testados em nosso laboratório de jogos. Os códigos para os acessórios Game Shark e Action Replay são criados e fornecidos pelo próprio fabricante e podem ser encontrados diretamente no site http://www.gameshark.com. As melhores dicas enviadas pelos leitores são premiadas com camisetas exclusivas, a critério da redação. Participe você também!

PLAYSTATION

Nascar 98

Equipe secreta e carro superveloz

Dirija com o carro da Pinnacle - No menu principal selecione Single Race, depois coloque o cursor sobre Select Car e mova até Bobby Labonte. Segure X e faça ↑, ↓ e o carro já aparece na telinha.

Acene para o público - Durante a corrida, use o botão ● para colocar a visão de dentro do carro. Em seguida, segure ▲ e o piloto acena para o público.

Deixe seu carro mais veloz - Entre na opção Car Setup e use a seguinte configuração no seu carro:
a) Em Tires, mova para → e deixe a barra completamente cheia.
b) Em Rear Spoiler mova para ← e deixe a barra totalmente vazia.
c) Em Wedge, mova para ← e esvazie a barra.
d) Em Gear Ratios, mova para → e deixe a barra totalmente cheia.

SATURNO

Black Dawn

Tanque cheio e supermetralhadora

Chame ajuda - Todas as dicas devem ser feitas com o jogo pausado. Faça a seqüência Z, Z, Z, C, X, X, X, B e um helicóptero virá ajudá-lo.

Tanque cheio e mais energia - Aperte Z (3 vezes), C, Y (3 vezes), B.

Todas as armas carregadas - Pressione Z (3 vezes), C, L, Z, R, C.

Supermetralhadora - Aperte Z (3 vezes), C, Z (3 vezes).

Bomba especial - Pressione Z (3 vezes), C, L, L, R, R.

Escolha a fase - Na tela de senhas (Passwords), coloque os números para a missão que quiser:

Missão 2 - 1018 **Missão 5** - 0203
Missão 3 - 1006 **Missão 6** - 0917
Missão 4 - 1213 **Missão 7** - 0354

SATURNO

Radiant Silvergun

Decore a tela do seu computador

Imagens para computador - Coloque o CD deste jogo no seu computador e procure pela pasta chamada Furoku. Dentro dela há várias imagens dos personagens do jogo e outras para usar como fundo de tela.

SATURNO

Earthworm Jim 2

Escolha a fase e pegue mais munição

Munição para as armas - Todas as seqüências devem ser executadas com o jogo pausado. Use o botão R para trocar de arma.

Para a metralhadora - Faça a sequência A, ↑, ↓, →, →, ←, X, C.

Arma de tiro triplo - Aperte ↓, A, ↑, B, →, →, C, →.

Arma de mísseis - Pressione Y, A, ↑, X, C, ←, Y, ↑.

Arma atômica - Faça Y, A, X, ↑, →, →, ←, ↑.

Arma de plasma - Aperte C, A, →, →, ↑, ↓, ↑, ←.

Todas as fases - Na tela de senhas use os símbolos e aperte C (há legendas com o significado das letras):

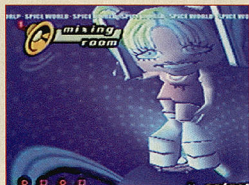
Fase 2 - AV, E, AP, S, L
Fase 3 - AB, S, S, AP, E
Fase 4 - AT, AV, AM, AT, AP
Fase 5 - E, AB, M, L, J
Fase 6 - M, S, AV, J, AV
Fase 7 - AM, AP, AB, M, S
Fase 8 - AP, L, M, AM, J
Fase 9 - M, AV, AM, M, J
Fase 10 - S, AV, J, AP, AP
Fase 11 - AT, M, AB, E, AB
Fase 12 - AM, E, M, E, E

Legendas das senhas:
AV - Arma vermelha (Metralhadora)
E - Energia
AP - Arma de plasma
S - Sanduíche
L - Lata de minhocas
AB - Arma de bolhas
M - Munição (Balas)
J - Cabeça de Jim
AM - Arma para mísseis
AT - Arma de tiro triplo

PLAYSTATION

Spice World

Ensaio secreto, Spices gigantes e mais

Ensaio, Spices gigantes e mais - Quando estiver com uma música pronta, uma coreografia ensaiada e tiver um clipe na TV, entre com uma destas seqüências na tela em que sua Spice fica pisando num globo de discoteca e consiga os efeitos desejados.

Spices gigantes - Segure Start, faça a seqüência ●, ■, ●, ■ e as garotas ficarão enormes.

Ensaio secreto - Segure Start e faça a seqüência ■, ▲, ●, ▲. Agora entre no Television Studio e veja os ensaios antes da gravação do clip. Repare que elas acabaram de chegar ao estúdio e suas bolsas ainda estão jogadas pelo cenário.

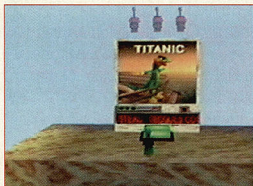
Mensagens secretas - Segure Start e faça a seqüência ●, ▲, ▲, ●. Um código aparecerá na tela para confirmar que a dica funcionou. Agora segure Start + Select e aperte ●, ●, ●, ● ou ■, ■, ■, ■ ou ▲, ▲, ▲, ▲ para ver três mensagens diferentes com agradecimentos especiais aos programadores do jogo.

Spices peladinhas - Depois que você fizer a dica das mensagens secretas, na mesma tela dos códigos anteriores, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start. Isso vai reiniciar o jogo e a tela de abertura não terá mais as Spice dançando. Elas estarão sentadas em cadeiras e sem roupas (foto). Mas não aparecem maiores detalhes.

NINTENDO 64

Gex 64: Enter the Gecko

Encontre a fase secreta do Titanic, todas as fases e itens

Todas as fases e itens - Coloque a senha MX68KQ➔Y3S68KQ➔YW8 para ficar com todas as fases completas e todos os Itens. Assim, você pode ir direto para o último chefe. Coloque o sinal de triângulo deitado no lugar em que colocamos a seta para a direita (➔).

Fase do Titanic - Logo no início do jogo, escale este arco até o topo e suba na plataforma que estará esperando por você. Pule nela e pronto.

PLAYSTATION

Spyro the Dragon

Jogue o demo de Crash Bandicoot: Warped - Na tela em que aparecem as palavras Press Start (pressione Start), aperte ▲ + L1 e você vai poder jogar uma fase demo do novo jogo de Crash Bandicoot. Nela você joga com a irmã de Crash, a pequena Coco.

PLAYSTATION

WWF in your house

Fortaleça seu lutador, dê golpes finais automáticos e mais

Paralise o lutador do computador - (As dicas podem ser desabilitadas se você repetir a seqüência) As seqüências devem ser feitas com o jogo pausado. Aperte ←, ←, ↑, ↓, R2. O jogador do computador fica paralisado e você pode fazer a festa.

Lutador mais forte - Aperte ↑, ↑, L1, L2, ↓.

Barra de combos sempre cheia - Pressione R1, L2, R2, L2, →.

Aumente a resitência do seu lutador - Pressione ↓, ↑, L2, →, ←.

Golpe final automático - Faça ↓, ↓, ↓, ↓, L1. No segundo Round, quando o rival estiver sem energia e caído, seu lutador finaliza sozinho a luta com um golpe especial.

PLAYSTATION

Samurai Shodown Collection

Menu secreto e outras facilidades

Jogue como Amakusa e habilite o menu secreto em Samurai Shodown 1 - Entre no jogo Samurai Shodown 1 e termine-o no modo Story com qualquer personagem. Salve no Memory Card e faça as seguintes seqüências.

Jogue como Amakusa - Na tela de seleção de personagens, no modo para dois jogadores, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte qualquer botão para selecionar a deusa.

Menu secreto - No jogo Samurai Shodown 1, na tela de menu principal, coloque o cursor sobre Options, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte Start. Automaticamente aparecerá uma nova tela de opções e dentro dela você encontrará as seguintes novidades:

Nowait - Coloque em On e o jogo fica no modo turbo.

Renzan - Coloque em On e, quando você fizer uma seqüência de combos no adversário, os golpes serão contados na tela.

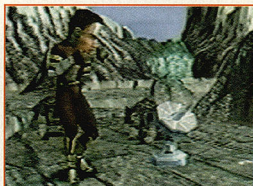
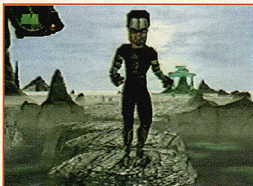
Enbucut - Ponha em On para ficar mais fácil cortar o adversário no final da luta.

Tiny sel - Coloque em On e simplifique a tela de seleção de personagens. Com esta opção ligada não aparecerão as fotos dos personagens, somente seus nomes.

PLAYSTATION

Perfect Weapon

Jogue com cabeção, acesse Blake, ganhe invencibilidade e muitas senhas

Invencibilidade - Todas as seqüências devem ser feitas com o jogo pausado. Faça ●, ■, →, ←, R1 + R2. Um som vai confirmar se a dica funcionou.

Personagem com cabeção - Aperte L1 + L2 + R2 + ↓.

Jogue com o Cyborg Blake - Pressione R1 + R2 + ▲ + ●. Um som confirma se a dica funcionou.

Ganhe muitas esferas - Faça L1 + L2 + ● + ■. Agora, quando você pegar uma esfera terá, automaticamente, de 150 a 200 esferas de uma só vez.

Vá para a fase que quiser - Basta usar a senha (Password) correspondente:

Fase 2 - ● X X ▲ ● ● X ▲
Fase 3 - ● ▲ ■ ● ■ ■ ▲ ▲
Fase 4 - ● X X X ▲ ● ▲ ▲
Fase 5 - X X ■ X ■ ■ ▲ ●

NINTENDO 64

Iggy's Reckin' Balls

Habilite todas as pistas e muitos personagens

Códigos secretos - Para entrar com os códigos secretos (Cheat Codes) na tela de título, na qual você seleciona Start Game, segure R, aperte Z e pronto. Então é só digitar um dos códigos a seguir e apertar Start.

HAPPYHEADS - Você consegue todos os personagens, menos a namorada de Iggy's.

THEUNIVERSE - Consiga todas as pistas do jogo.

PLAYSTATION

War Games

Jogue na fase de treinamento

Fase de treino - Entre em Options e clique em Select Mission (selecionar missão). Agora, em qualquer missão não habilitada, aperte X e entre com a senha ■, X, ▲, ▲, X, ●, ■, ●, X. Você vai joga numa missão de treino.

PLAYSTATION

Dragon Beat: Legend of Pinball

Jogue com sete bolas

Bolas extras - Na tela de seleção de Pinballs, coloque o cursor sobre Castle, Old Town ou Legend, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte Start. Você começará o jogo com sete bolas em vez de três, que seria o normal.

DICAS

PLAYSTATION NINTENDO 64

WWF War Zone

Todos os golpes especiais

Golpes especiais - As seqüências abaixo só podem ser usadas quando a barra de energia do seu rival estiver vermelha.

Shawn Michaels
Sweet Chin Music - Perto do oponente, →↓↑, chute + defesa.

Steve Austin
Stone Cold Stunner Kick - Perto do oponente, →→↑, agarrão + defesa.

Stone Cold Stunner - Agarrado, →→, agarrão.

Bulldog
Running Powerslam - Agarrado, ↑↓, agarrão.

Faarooq
The Dominator - Perto do rival, ↑↑↑, agarrão + defesa.

Goldust
Curtain Call - Por de trás do oponente, ←→↑, agarrão.

Triple H
The Pedigree - Perto do rival, →↓←, soco + agarrão.

Mankind
Mandible Claw - Perto do oponente ou sobre sua cabeça quando ele estiver caído, →←↑, defesa + agarrão.
Mandible Claw - Agarrado, ←→ ou →←, agarrão.

The Rock
The Rock Bottom - Perto do rival, →→↑, soco + agarrão.

Ahmed
Pearl River Plunge - Perto do oponente, →←↑, chute + defesa.

Bret Hart & Owen Hart
The Sharpshooter - Com o rival caído, perto dos pés, ←←↑, chute + defesa.

The Undertaker & Kane
Tombstone Poledriver - Perto do oponente, ↓↓↓, soco + agarrão.
Tombstone Poledriver - Agarrado, ↓↑, agarrão.

Shamrock
Ankle Lock Sumission - Com o rival caído, perto dos pés, →↑←, chute.

Thrasher & Mosh
Stage Dive - Com o oponente caído, suba no canto do ringue e faça a seqüência →↑↑, soco + chute.

PLAYSTATION

Peça ajuda - Para conseguir a ajuda de um outro lutador, selecione Challenge ou Versus Mode. Durante a luta, faça uma das seqüências indicadas e chame o jogador que quiser. Mas lembre-se: sempre que fizer isso, você será desclassificado no final do assalto.

Steve Austin - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + chute.
Faarooq - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + soco.
Mankind - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + agarrar.
Ahmed Johnson - L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + defesa.
Ken Shamrock - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + chute.

Kane - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + soco.
Thrasher - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + agarrão.
Mosh - L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + defesa.
Bulldog - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + chute.
Shawn Michaels - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + soco.
Bret Hart - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + agarrão.
Owen Hart - L1 + L2 + R1 + R2 + ← + defesa.
The Rock - L1 + L2 + R1 + R2 + → + chute.
Goldust - L1 + L2 + R1 + R2 + → + soco.
Triple H - L1 + L2 + R1 + R2 + → + agarrão.
The Undertaker - L1 + L2 + R1 + R2 + → + defesa.

PLAYSTATION

Dynamite Boxing

Lute com boxeadores amadores

Acesse o modo de treino - Na tela do título, na qual aparecem as palavras Press Start (aperte Start), faça a seqüência ↓, X, ←, →, ←, X, ↓. Você ouvirá um som da platéia. Entre em Main Event (evento principal), clique em New Boxer (novo boxeador) e selecione qualquer lutador. Na próxima tela você encontrará a nova opção Trainer. Agora dá para fazer uma turnê exclusiva enfrentando lutadores amadores.

SUPER NINTENDO

Looney Tunes Basketball

Fique invisível, bola-cachorro, jogo sem faltas, acesse Pernalonga e mais

Transforme a bola em cachorro - Durante o jogo, aperte → (3 vezes), ← (2 vezes), aperte R1. Assim, quando você estoura o tempo de arremesso a bola vira um cachorro. (Para esta e todas as dicas seguintes funcionarem, você precisa ter alguns pontos de energia. Eles são indicados entre as imagens dos jogadores, na parte inferior da tela. Dá para desligar todas as dicas com a mesma seqüência usada para ativá-las.)

Invisibilidade - Surpreenda o seu rival! Aperte X (3 vezes), R1 e fique invisível por alguns segundos.

Corte o arremesso - Pressione ← (2 vezes), ↑ (2 vezes), → (2 vezes), R1. Assim você pode interceptar a bola antes que ela chegue à cesta e não há falta.

Carinha feliz - Faça ↑, ↓, ←, →, X para colocar uma carinha feliz no painel de pontos.

Troque de personagem - Use uma das seqüências indicadas para trocar de personagem temporariamente.

Pernalonga - Use X, R1, X, R1.

Elmer (Caçador) - Pressione → (2 vezes), ↑ (2 vezes), R1.

Daffy (Patolino) - Aperte → (2 vezes), ↓, X.

Willie Coiote - Use X, R1 (2 vezes), X.

Frajola - Faça R1(3 vezes), X.

NINTENDO 64

NFL Xtreme

Jogadores gigantes, cabeçudos, pescoçudos e mais

Jogadores cabeçudos - Preste atenção: todos os nomes devem ser colocados assim: vá em Rosters e clique em Create Free Agent. Então entre com um dos nomes abaixo, depois use ▲ para voltar ao menu principal e iniciar um jogo no modo Exhibition. Em First Name, use a palavra BIGHEAD e em Last Name ponha BOBBY.

Jogadores com cabeça achatada - Em First Name coloque COINHEAD e em Last Name escreva COREY.

Jogador com pescoço de girafa - Em First Name coloque GEORGE e em Last Name ponha GIRAFFE.

Braços de macaco - Em First Name use MONKEY e em Last Name ponha MICKEY. Todos os jogadores ficarão com braços ligeiramente maiores.

Braços curtos - Em First Name coloque SHRIMPY e em Last Name escreva SEAN. Todos os atletas ficarão com braços curtinhos.

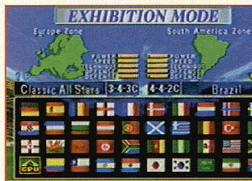
Jogadores pequenos - Em First name tecle TINY e em Last name coloque TOM.

Jogadores gigantes - Em First Name ponha BIG e em Last Name coloque BEN.

PLAYSTATION

International Superstar Soccer 98

Jogue com um time de feras

Selecione o time Classic All Stars - Na tela de menu principal, coloque o cursor sobre Exhibition Game e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, X. Você ouvirá aplausos. Vá para a tela de seleção de times e segure L1 + R1. Note que no lugar do nome do time surge a seleção Classic All Stars.

PLAYSTATION

Ultraman Tiga and Ultraman Dyna

Jogue com Ultraman Dyna no começo do jogo e ganhe continuações infinitas

Selecione Ultraman Dyna no início do jogo - Depois da apresentação do game, quando aparecer a tela com o título, aperte imediatamente Select + Start. Você vai direto para a fase 11 onde está Ultraman Dyna. Mas tudo tem de ser feito com precisão, se não não funciona.

Continuações infinitas - Na tela de continuações (Continue), quando o tempo estiver decrescendo, segure Select e aperte L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R1. Assim você aumenta seus créditos até 99. Dá para repetir a seqüência sempre que seus créditos estiverem acabando.

PLAYSTATION

GT 24

Novas categorias, jogo em tempo real, carros inéditos e fantasma

Novas categorias - Na tela em que aparece a expressão Press Start, faça a seqüência A, C, A, C, A, B. Um som confirma a dica. Entre em Options e procure na opção Classes pelas novas categorias Monster e Sunday.

Tempo real de jogo - Na tela em que aparecem as palavras Press Start, faça A, C, A, C, B. Entre em Options e, em Time Race (tempo de corrida), você terá a opção Real, com o tempo verdadeiro.

Novos carros - Depois que você fizer as seqüências de novas opções e de novo tempo de jogo, coloque o cursor sobre Grand Prix, aperte Start e segure até aparecer a tela de seleção de carros. Agora mova para → e encontre três novos carangos.

Carro-fantasma - Depois de fazer todas as seqüências anteriores, quando for selecionar seu carro, segure X + Y + Z e aperte Start. O carro escolhido ficará transparente, poderá atravessar os outros veículos ou bater e sem perder velocidade.

Game Shark (Action Replay)

PLAYSTATION

Batman And Robin

Energia infinita -
8009df640000 8009df6c0000
8009df680000 800d07180064

Cardinal Syn

Jogador 1 sempre vence no primeiro Round - 801ee69c0001
Jogador 2 nunca vence o segundo Round - 801ee6d40000
Energia extra para o jogador 1 -
801946e40008 801946ec0002
801946e63201 801946ee1420

Habilite lutadores secretos:
Kahn - 801e7b2a0100
Stygian - 801e7b2e0100
Redemptor - 801e7b320100
Juni - 801e7b360100
Mongwan - 801e7b3a0100
Vodu - 801e7b3e0100
Bimorphia - 801e7b420100
Moloch - 801e7b460100
Syn - 801e7b480100
Kron - 801e7b4a0100

Crime Killer

Escudo infinito para:
Carro - 801aa78800ff
Moto - 8019ce5000ff
Nave - 801a054000ff

Metal Gear Solid (CD Japonês)

Saúde e oxigênio infinitos -
800B5796 0100
800B70C6 0100
800AC324 0100
Habilite novas opções no Training Mode - 800B499A FFFF
Time Trial e Gun Mode -
800B4EBA 0001

Spyro

Vidas infinitas - 8007582c0009
Energia infinita - 80078bbc0003

Warcraft 2

Tudo infinito para humanos:
Ouro - 800101c8270f
Lumber - 80010188270f
Óleo - 80010208270f

Tudo infinito para Orcs:
Óleo - 80010204270f
Ouro - 800101c4270f
Lumber - 80010184270f

Cool Boarders 2

Pranchas especiais -
800571020007
Todas as pistas - 800570fc000a
Todos os personagens -
80057100ffff
Mirror Mode - 800571040001

Klonoa

Tudo infinito:
Energia - 8010e5d00006
Chaves - 800be3280001
Vidas - 8010e5ca0006

San Francisco Rush

Tempo infinito - 800b2814002d

NINTENDO 64

GT 64

Chegue sempre em primeiro -
801608d80001
Corridas com apenas uma volta -
8015fc350001

Nascar 99

Corridas com apenas uma volta -
800438b30009
d021fbab0000
8021fbab0008
d022359b0000
8022359b0008

International Superstar Soccer 98

Pontos infinitos na criação de jogadores -
d03e0cb20001
803e0cb20063
Jogador 1 com 50 gols -
801a8afd0032
Jogador 2 com 50 gols -
801a99790032

Bomberman Hero

Vidas infinitas - 801652430009
Energia infinita - 801652440004
Gemas extras - d01652410000
80165241004b
Bombas com poder máximo -
8016523f0003

SATURNO

NBA Live 98

Código Mestre - f6000914c305
b60028000000
Time da casa não marca pontos -
160af7220000
Time visitante não marca pontos - 160af9c60000
Time da casa com 150 pontos -
160af7220096
Time visitante com 150 pontos -
160af9c60096

Norse by Norsewest

Código Mestre - f6000914c305
b60028000000

Energia infinita para:
Erik - 16073b7e0003
Baleog - 16073b9a0003
Olaf - 16073bb60003

Warcraft 2

Master Code - f6000914c305
b60028000000

Tudo infinito para Humanos:
Lumber - 160d560a270f
Ouro - 160d564a270f
Óleo - 160d568a270f

Tudo infinito para Orcs:
Lumber - 160d5606270f
Ouro - 160d5646270f
Óleo - 160d5686270f

Adventures of Batman & Robin

O jogo para Mega Drive deu um show e tornou-se um clássico do console

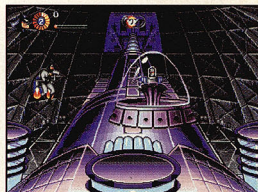
Lançado em julho de 1995, este jogo é um marco, tanto na história do Homem-Morcego quanto na do próprio Mega Drive. O cartucho da desconhecida empresa ClockWork surpreendeu pela criatividade e dificuldade, teve cotação máxima e levou a melhor sobre a versão para o Super Nintendo, da prestigiada Konami, que ficou com o equivalente à nota 9,5. O enredo é o mesmo do novo jogo para o Playstation: impedir que Mister Freeze congele o mundo. Mas os heróis enfrentam também o Chapeleiro Louco, Coringa e o Duas Caras.

Longo e original

Você pode jogar sozinho como Batman ou Robin ou junto com um amigo. São quatro fases e catorze etapas. Uma das mais difíceis é a Tie Time contra o Chapeleiro Louco: a tela avança para o fundo e é preciso desviar dos blocos e atacar o rival ao mesmo tempo. Um game que vale a pena.

Cuidado com a máquina do Coringa. Salte de um lado para o outro e escape

O Chapeleiro Louco é um dos chefes mais chato. Desvie dos blocos com pulos duplos e atire para cima para acertá-lo

Acerte o nariz do gato para destruí-lo, evitando suas patadas

Chefe final: Mr. Freeze vai atacá-lo de dentro desta máquina. Destrua a máquina para ganhar itens e energia

O item com o símbolo do morcego aumenta o poder dos Batarangs

Superdica

Pule de etapa - Em qualquer momento de jogo, aperte Start para pausar. Daí, faça a seqüência B, A, ↓, B, A, ↓, →, ↑ e C. Você vai pular sempre para a etapa seguinte dentro de cada fase.

ADD
Abril Jovem
Veja como Lara Croft se vira bem sem você para atrapalhar.
TOMB RAIDER
WITCHBLADE
EIDOS
CORE
Ela saiu da tela do seu game para se encontrar com a única que pode ser tão sexy e perigosa: Witchblade. E não pára por aí: a equipe da Ação Games preparou para você uma matéria exclusiva com dicas para Tomb Raider 1, 2, 3 e Gold. E a Lara como você nunca sonhou.
Tomb Raider & Witchblade em quadrinhos, nas bancas a partir de 16/11.

Chegou Sopateen Maggi.

Toma aí, cara.

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: venom

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br